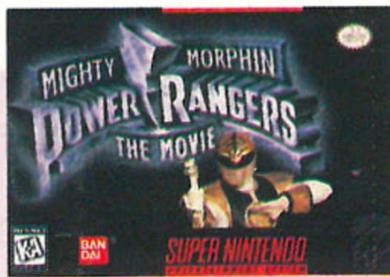
AÇÃO GAMES
GAME CHARADA DÁ TÊNIS EWING
EDITORA AZUL
MEGA & SNES
DRAGON:
THE BRUCE LEE STORY
TESTAMOS O VIRTUAL BOY
SATURNO
SF MOVIE
MAIS LEGAL QUE O ARCADE!
ISSN 0104-1630/3451-ED.90 R$ 3.60
9 770104 163000 9 0
E MAIS:
MICROMACHINES (SNES)
SKELETON KREW (MEGA)
HEAD-ON SOCCER (MEGA)
SHADOW SQUADRON (32X)
JOGUE COM O "DREAM TEAM" DE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SNES
CASTLEVANIA XX
O MELHOR DA SÉRIE, DEBULHADO
E COM PASSWORDS

GAMES.
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DIRETO DOS EUA.

KILLER INSTINCT
Lançamento mundial. Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. **R$ 79,90**

POWER RANGERS THE MOVIE
Grande sucesso do verão norte-americano. 1 a 2 Rangers combatem inimigos simultaneamente. **R$ 79,90**

DONKEY KONG LAND
A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R$ 49,90**

INT. SUPERSTAR SOCCER
O melhor cart de futebol para o Super Nintendo. Jogadores muito maiores que os de outros games. **R$ 79,90**

SEGA SATURN
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

2 X R$ 395,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Myst, Bug, Pebble Beach Golf e Robotica.

R$ 79,90

SONY PLAYSTATION
32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Myst (Estratégia)
- NBA Jam Tournament (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)

R$ 79,90

PANASONIC 3DO
Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

2 X R$ 275,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Road Rash, Fifa International Soccer e Slam & Jam 95.

R$ 79,90

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA.
Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.

SUPER NINTENDO - R$ 44,90

Biker Mice From Mars	Mega Man X
Bonkers	Speed Racer
Bugs Bunny 2	Street Fighter 2 Turbo
Double Dragon V	Super Mario All Stars
F-1 Roc II Built To Win	Tiny Toon Adventures
Fatal Fury 2	Top Gear 2
Lethal Enforcers	World Heroes 2

SUPER NINTENDO - R$ 59,90

Clayfighter 2 TE	Road Runner
Demon's Crest	Street Racer
GP-1 Part II	Stunt Race FX
Indiana Jones	Turn 'N Burn
Mickey Mania	X-Men

MEGA DRIVE - R$ 44,90

Champ World C Soccer	Mansell Champ Racing
Fatal Fury 2	Mansell Indy Car Racing
Lethal Enforcers 2	Street Fighter 2 CE
Lotus 2 - Racing	Tiny Toon All Stars

MEGA DRIVE - R$ 59,90

Boogerman	Ecco 2 Tides Of Time
Bubsy 2	Fifa Soccer 94

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 79,90

Batman Forever (SN/MD)	Game Boy Transparente
Batman & Robin (MD)	Primal Rage (SN e MD)
Capt. Commando (SN)	Super G. Boy - R$ 59,90

TOP 10 - R$ 79,90

1) Judge Dredd (SN e MD)
2) Justice League (SN e MD)
3) Donkey Kong Country (SN)
4) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
5) Mansell Indy Car Racing (SN)
6) Super Street Fighter 2 (SN e MD)
7) NBA Jam TE (SN, MD e 32X)
8) Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)
9) Lion King (SN e MD)
10) Mega Man X2 (SN)

(SN) = Super Nintendo (MD) = Mega Drive

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ 0800 240 240 LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

PROMESSA MORTAL

A galera fiel de Ação Games, que lê todas as edições e não dorme no ponto, deve estar se perguntando aonde foi parar a matéria sobre Killer Instinct para Super NES, que haviamos anunciado para esta edição. Por isso mesmo, abrimos este editorial com nosso pedido de desculpas e a explicação: a versão protótipo do jogo, prometida pela Nintendo, simplesmente não chegou ao Brasil no prazo previsto.

Como nós também não dormimos no ponto, conseguimos um console Virtual Boy imediatamente após o lançamento no Japão, para você saber como é o 32 bits da Nintendo. Além disso, caprichamos pra você curtir e se fartar com esta edição: ela traz dicas de primeiríssima, um preview de Super Mario World 2, um jogaço de capa e mais Bruce Lee para Mega e Super NES, dois games do além pra moçada de PC e lançamentos quentes para as plataformas de 32 Bits: 3DO, Saturno, Playstation e 32X. Veja e confira.

Rihiter Belmont ataca na melhor versão da saga: gráficos e desafio do além

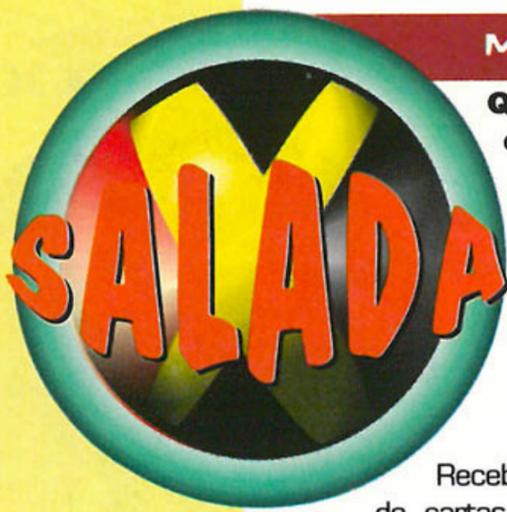
Você comanda o Pequeno Dragão do Kung Fu, num jogaço original e imperdível

Versão digitalizada com magias duplas, Blanka e Dee Jay para lutar e Akuma para enfrentar!

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

SALADA

TRUQUE DAS 1000 FACES

MK3

Quando sai a versão deste game para Mega? E Super NES? E 32X, Sega CD, Saturno, Playstation, Master, PC...

DE CENTENAS DE LEITORES
Do Brasil Inteiro

Recebemos uma montanha de cartas de leitores ansiosos com estas perguntas. Calma galera, a hora tá chegando! As versões para Playstation, Mega, Game Gear e Super NES serão as primeiras a sair agora em setembro nos States. Acreditamos que as versões domésticas serão fiéis à 1.0 do arcade, mas isso ainda está sujeito a confirmação. Como o game é muito esperado, deve inundar as locadoras e lojas do Brasil. Provavelmente a Tec Toy conseguirá lançar o cart de Mega simultaneamente com os Estados Unidos. Já as versões para Saturno, 32X, Sega CD , Master e PC ainda não têm previsão. Mas não percam as esperanças: Ação Games está de antenas ligadas e informará seus leitores assim que souber de algo.

A cidade de Varginha (MG) produz vários artistas talentosos. O Hugo M. Pereira é de lá e nos mandou mais um desenho bem-humorado para alegrar nossa revista

CÓDIGOS MK3

Reparei que, nas propagandas de MK3 em revistas americanas, aparecem um símbolos esquisitos. Isso tem algo a ver com os códigos do jogo?

UBIRATÃ NEI SCHULBERT
Blumenau, SC

Tem tudo a ver, caro Bira. Os símbolos são uma versão estilizada das figuras que compõem os códigos. Mas fique esperto quando aparecerem números entre eles: são pistas falsas. O número, no caso, está escondendo o verdadeiro símbolo que completará o código. Sacana, né?

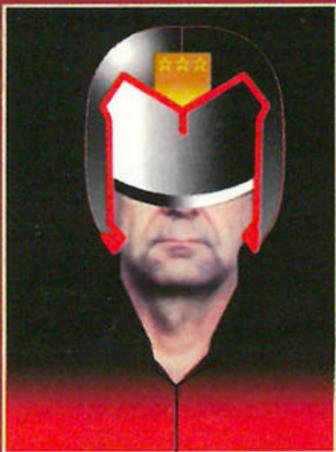
DESAPARECIDOS

Vocês sabem o que aconteceu com os jogos Starfox 2, FX Fighter e Comanche — entre tantos outros prometidos para o Super NES? Não me conformo como a Nintendo enrola a gente, anunciando lançamentos que não cumpre depois. Ela deve estar fazendo isso pra que a gente seja obrigado a comprar o Ultra.

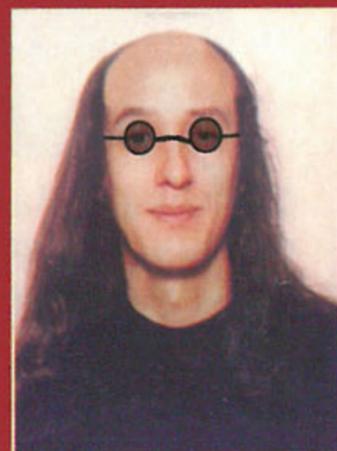
LEANDRO GARCIA
São Paulo, SP

Você tem toda razão em ficar bronqueado, Leandro. É realmente como um balde de água fria este papo de anunciar lançamentos e depois recuar. A Nintendo certamente direcionou boa parte de sua força de trabalho para o Ultra 64. Mas não desanime: os jogos que ela estiver desenvolvendo para seu novo console deverão ter versões para o Super NES — assim como o próprio Killer Instinct. Quanto à softwarehouses... com toda sinceridade, elas devem estar se dedicando mais ao desenvolvimento de jogos para a nova geração de videogames do que para os consoles de 16 bits. A gente precisa se acostumar com esta nova realidade, em que os lançamentos para Mega e Super NES não serão mais tão numerosos. Em compensação, deverão ser de melhor qualidade.

Traço deliciosamente agressivo do leitor Luciano da Costa Ferreira, de Belém (PA). Adoramos suas inovações no personagem, Luciano, agora mande-nos uma amostra de seus gibis

Astros do cinema mandaram suas fotos para Ação Games. Veja que lindos:

O Bruno M. Pearce, de Betânia (MG), mandou as fotos do seu Judge "Pai"...

...Dredd e do seu tio Don Juan. Vai levar surra dos dois depois dessa!

A tia Mariangêla A. Quito, de São Paulo (SP) encarnou no Charada. Graças ao seu sobrinho Júlio...

Mais uma vítima da redação: Bento Abreu agora faz bico de Shang Tsung no filme do Mortal Kombat!!

EU
A
JOVEM PAN

EU
!

JOVEM PAN SAT
TODO MUNDO OUVE

COMPRO

Carts de Game Boy. Arnóbio, tel.: (027) 756-2457, Barra do São Francisco, ES.

Street Fighter 2, Top Gear, Fifa Soccer e joystick para SNES. André Luiz, Rua Nossa Sra. da Saúde, 287, CEP 04159-000, São Paulo, SP.

Procuro desesperadamente o cart Phantasy Star 3. Nilson Júnior, tel.: (031) 344-8214, Belo Horizonte, MG.

VENDO

32X novo com 2 carts (Virtua Racing e MK2). Maurício, tel.: (011) 205-9688, São Paulo, SP.

Carts variados de SNES e os controles Programpad e Aquapad. Pedro, tel.: (021) 511-4900, Rio de Janeiro, RJ.

Carts variados para SNES. Emerson Luiz, tel.: (011) 701-7218, Osasco, SP.

TROCO

Aladdin de Mega por Streets of Rage ou outro de meu interesse. Robson de Jesus Silva, Rua Almicare Forghiere, 216, CEP 08111-390, São Paulo, SP.

Chakan de Mega por um adaptador de Master e um cart. Tiago R. Aragão, Rua Brasilpinho, 448, apto.7, CEP 88100-000, São José, SC.

MK 2 por International Superstar Soccer ou outro de meu interesse. Rafael, tel.: (031) 771-6320, Sete Lagoas, MG.

FX FIGHTER

Pô galera, vocês estão cegos? Não vi ainda matéria sobre as versões de Mortal Kombat 1 e 2 para PC. Acordem!!!

MARCOS PAULO DE SOUZA
Campo Grande, MS

Pô, Marcão, que bronca injusta! Do Mortal Kombat 1 a gente realmente não falou mesmo — ele já está até caduquinho, coitado. Mas o MK2 saiu na edição 85. A gente não dorme em serviço não, senão perde o emprego!

BBS

Soube que vocês publicaram uma lista de BBSs brasileiras num dos suplementos Multi Interativa. Como faço para obter esta lista, já que não tenho a revista?

HARLEY S. VASCONCELOS
Taguatina, DF

Os números de BBSs que publicamos são até poucos perto do total existente no Brasil. Sabe onde você pode encontrar uma lista supercompleta e atualizada? No caderno de informática do jornal *O Estado de São Paulo*, que sai toda segunda-feira. Você deve encontrar o jornal com facilidade em Brasília.

MÉDIO

GAME CHARADA

Atenção Sherloques de todo o país! Aí está mais uma superfoto-secreta para vocês acharem. Ela está escondida em algum lugar da edição nº 88. Boa sorte!

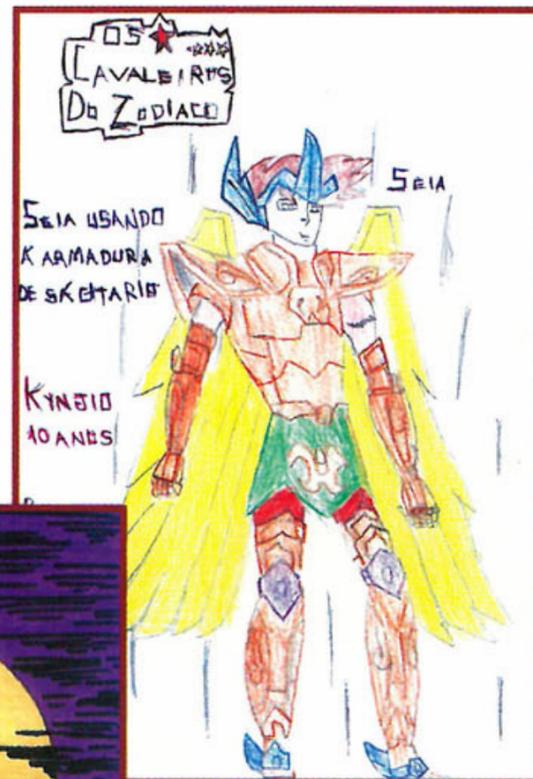
PRÊMIOS

VOCÊ PODE GANHAR
1º ao 6º lugares - Um par de tênis Ewing (lindão!) + Camiseta Ação Games
7º ao 10º lugares - Camiseta Ação Games

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games - Game Charada nº 90, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 87

O detalhe publicado pertencia a foto da luta entre Shang Tsung e Stryker. Estava na edição 86, pg. 9. Os felizardos são: Rafael P. Costa e Silva, Ceilândia (DF); Renato Carneiro, Mogi das Cruzes (SP); Ana Paula de Andrade Idro, Osasco (SP); Ricardo Aguiar Campos, Bom Despacho (MG); Heleno Augusto P. de Oliveira, Cruzeiro (SP); Roberta Ayres Torres, São Paulo (SP); Fernando Lima Gonçalves, São Paulo (SP); Rodrigo Beranrdes Ferreira, Brasília (DF); Thiago A. Lopes, Belo Horizonte (MG) e Cleonir Henrique da Silva, Nova Iguaçu (RJ).

Uou!! Peitality animalesco na tirinha esperta do leitor Misael Alcalde Soares, de Sorocaba (SP). Sabe tudo!!

O Kynjio, de Bauru (SP), quer que saia um cart dos Cavaleiros do Zodíaco. Estamos torcendo com você!

SÓ DICAS

Comprei outro dia uma edição especial Só Dicas e gostei muito. Ela também é quinzenal?

LUIZ EDGARD S. LIMA
Sapucaia do Sul, RS

Quem dera se fosse, Luiz. Já pensou, toda quinzena mais de 200 dicas fresquinhas e testadas? Isso daria 400 por mês, 4800 por ano... Impossível!!! Só Dicas é o seguinte: uma edição que sai duas vezes por ano com todas as dicas publicadas pela Ação Games nos últimos tempos, mais alguns jogos debulhados no capricho. Até hoje lançamos quatro especiais. O mais recente saiu em Abril, com o número 81-E. Isso significa que o Só Dicas saiu logo depois da edição 81 da Ação Games, tá? O próximo especial vai para as bancas em meados de outubro. Não perca!

O premiadíssimo leitor André L. R. Revair, de Varginha (MG), volta à cena: depois de aparecer nas páginas da EGM, ele ataca de novo na Ação Games

SNK

Por que o Neo Geo não tem jogos feitos pela Acclaim, Konami, Midway e outras softwarehouses legais? Parece que este console está isolado atrás de uma cortina de ferro.

THIAGO E ALEXANDRE BODI
Bebedouro, SP

Quando a SNK lançou o Neo Geo, ele era o videogame mais poderoso existente na época. Para explorar esta característica e também porque os cartuchos custavam caro, o próprio fabricante resolveu desenvolver os jogos. Só que o tempo passou, os outros consoles evoluiram e... a SNK, pelo visto, não mudou esta política. Ou talvez não tenha conseguido. Quem sabe agora que ela entrou na onda do CD-ROM as produtoras de jogos se interessem em criar versões para o Neo Geo CD.

3DO

Se eu comprar a placa que permite ao PC rodar jogos de 3DO, poderei usar os joysticks do console?

CLEITON SPINDOLA
Getúlio Vargas, RS

Nunca testamos a placa aqui na redação, Cleiton. Mas usando o bom-senso, achamos que você não poderá ligar o joystick de 3DO no PC — afinal, o acessório precisa de um encaixe específico e não consta que ele venha junto com a placa. Agora, sinceramente: você acha que vale a pena comprá-la? Afinal, ela custa tão caro quanto o próprio 3DO. Talvez valha mais a pena ter o console separado, de modo que você não dependa do micro para jogar os games. Além disso, está para sair o 3DO 64 bits, que será um avião. Pense bem, tá?

APAIXONADO

Acompanho a Ação Games desde o primeiro número — aquele que tem uma Tartaruga Ninja na capa. Vi a revista nascer pequena, crescer e transformar-se na ótima publicação que é hoje. Mas agora estou me despedindo de vocês por causa de uma gatinha linda que estou amando. Assim, resolvi doar todas as Ação Games que tenho para aqueles que estiverem interessados. A vocês que fazem a revista, muito obrigado por terem me deixado em dia com o mundo do videogame. Adeus!

ALEXANDRE S. RODRIGUES
Rua Optato Lacerda, 46
Leopoldina, MG CEP 36700-000

Snif, snif, snif... estamos desolados. Que mulher é esta, capaz de afastar amigos inseparáveis? O amor é lindo... "Ó Arlindo-Alexandre, volte! Volte para o seio de sua amada..." Brincadeirinha, Alê, desejamos tudo de bom pra você e sua garota. Não esqueça de mandar o convite de casamento. Os interessados na coleção dele devem escrever para o endereço acima.

O Alex Sandro Alves de França, de Registro (SP), misturou várias técnicas diferentes de arte para compor este painel "streetfighteriano". Ficou 10, Alex!

CONFUSÃO

Estou confuso com uma coisa: qual a diferença entre os jogos Stunt Race FX e Wild Trax para super Nintendo?

CRISTIANO G. DE SOUZA
Juiz de Fora, MG

A resposta é: nenhuma! O jogo é exatamente o mesmo. Só que o primeiro nome é da versão americana e o outro, da japonesa

SATURNO

Vou pular a parte dos elogios, pois eu sei como é chato ser gostoso... Minhas perguntas são: o Saturno já está disponível no Brasil? Ele roda CD ou cartucho? Quanto custa? Qual é a história verídica de MK1, 2 e 3?

THIAGO LOPES PESSANHA
São Paulo, SP

Isso é que é modéstia, hein? Bom, Thiago, por enquanto o Saturno só está à venda no Japão e Estados Unidos. Nesses países, o preço varia em torno de 450 dólares, mas a tendência é baixar bastante agora em setembro. A Tec Toy deve lançá-lo no Brasil, mas ainda não divulgou quando. Por fim, o Saturno só roda jogos em CD. Agora, o que você quer dizer por "história verídica" de Mortal Kombat? Não tem nada de verídico nela — pelo contrário, é pura fantasia. Pra resumir, Mortal Kombat é um torneio entre lutadores que defendem a Terra, liderados pelo mestre Lin Kuei, contra representantes do Outworld — império sombrio em outra dimensão, liderado por Shao Khan.

TESTAMOS O VIRTUAL BOY

Ele já chegou e Ação Games correu na frente, pra debulhar e dar o serviço do novo console Nintendo 32 Bits. O Virtual Boy foi lançado no Japão no início de agosto e, alguns dias depois, já despencava na redação. A essa altura, caro leitor, já está disponível nas lojas e locadoras mais descoladas do País.

Agradecemos à locadora Real Video, que cedeu o Virtual Boy para esta reportagem

Vermelhão

A primeira coisa que chama a atenção quando a gente joga no VB é o vermelhão das imagens: ele cansa demais os olhos, principalmente porque a tela tem bastante brilho e definição. Como o console não foi feito no formato "capacete", você precisa encontrar uma postura legal para não sentir dores nas costas. Para resolver o problema, a Nintendo já anunciou, no Japão, o lançamento de um acessório pra você apoiar o VB nos ombros.

Jogabilidade e som

A jogabilidade varia de um jogo para outro. Em alguns, a resposta é lenta, em outros é equivalente a um bom jogo no SNES. O som, apesar de estéreo, é ruim para um 32 bits, mas bom se considerarmos que é um portátil que terá custo baixo no exterior.

States e Brasil

Até o fechamento desta edição de Ação Games, o VB tinha sido lançado apenas no Japão. A venda nos States, anunciada "para agosto", ainda não tinha acontecido. No Brasil, a Playtronic estava trabalhando a todo vapor para lançar o console em setembro. Segundo o gerente de Marketing, Gilson Lima, o VB brasileiro deverá vir com Mario's Tennis na caixa e os outros três games chegarão junto nas lojas. O preço sugerido nos States para os lojistas é de 179 dólares e não está definido para o Brasil.

Entenda o VB

O VB possui um chip de 32 bits RISC e dois displays com luz de diodo, que produzem o efeito tridimensional. Na verdade, cada olho está vendo uma imagem diferente. A Nintendo optou pela cor vermelha porque permite preço baixo com uma resolução de imagem melhor do que um modelo com todas as cores. O VB funciona com seis pilhas comuns pequenas ou na tomada, com uma fonte AC como a do SNES.

NA NOSSA OPINIÃO...

Ivan Cordon, piloto - "Gostei bastante, mas a máquina cansa a visão."

Leonardo Santiago, piloto - "Os primeiros jogos não me empolgaram. Mas o joystick e o visor são muito bons."

Paulo Montoia, editor - "Jogar no VB é uma experiência legal e intensa, apesar de cansar rápido. Gostei principalmente do Mario's Tennis."

Regina Giannetti, editora-chefe - "Para se dar bem com o VB é preciso encará-lo de um jeito diferente do videogame. Não dá pra jogar por muito tempo e os gráficos jamais terão o detalhismo a que estamos acostumados. Em compensação, a sensação de trimensionalidade é muito legal. Espero que a Nintendo aproveite o potencial do aparelho e crie games inovadores."

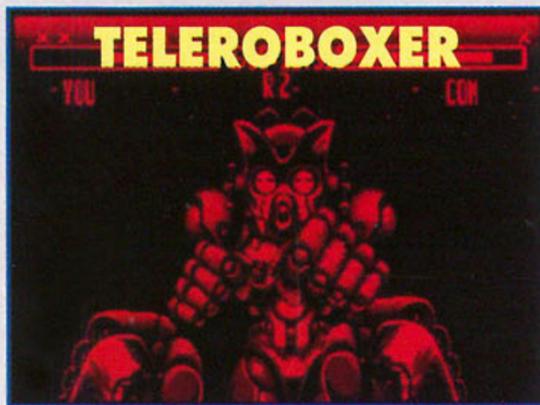
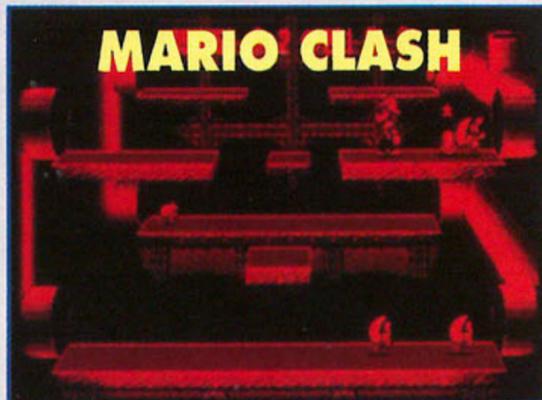
Betto D'Elboux, editor-assistente - "Gostei! É o portátil com melhor visual e jogabilidade já lançado."

Tadeu Pereira, designer - "Como 32 bits, decepciona nos gráficos. Pelo menos no som tinham obrigação de detonar. O joystick é ótimo, caprichado mesmo."

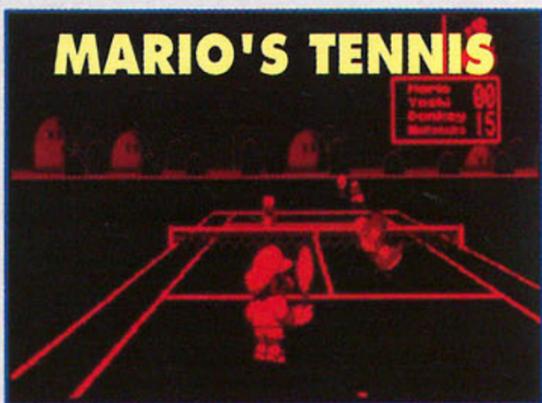
Fotos da Redação: Celina Raposo

Wagner Hernandez, piloto - "Não gostei. Deveriam ter lançado antes. É um console muito fraco para a era dos consoles e jogos em CD."

GAMES JÁ LANÇADOS

Todos são da Nintendo e têm 16 Megabits de memória

Um simulador de boxe, onde a ação se resume aos golpes dos braços. Boa jogabilidade

A estréia do encanador numa aventura em game de plataforma

Um game de flippers com 5 máquinas e muitas fases de bônus para detonar

Este é ótimo pra quem curte tênis. Dá pra "subir" até a rede e voltar e, no jogo de duplas, o computador cuida do parceiro. A jogabilidade é a mesma do SNES e o visual É DEZ!

RED ALARM

Você comanda uma nave dentro de ambientes tridimensionais e detona outras naves e inimigos no chão. Um pouco lento, mas é o jogo que melhor explora o visual 3D. Infelizmente, os cenários só possuem os traços de contorno, sem texturas.

PRÓXIMOS JOGOS

Wario Cruise (Nintendo, ação).
Vertical Force (Hudson, espacial)
Jack Bros (Atlus, ação)
Waterworld (Ocean, aventura)
Panic Bomber VB (Hudson, estratégia)
Virtual League Baseball (Kemco, esporte)

PREVIEW

Yoshi's Island: Super Mario World 2

SNES

NINTENDO - AVENTURA
LANÇAMENTO MUNDIAL: OUTUBRO

Dez anos de sucesso merecem comemoração! Desde 1985, a série Mario Bros já vendeu 117 milhões de cartuchos, em oito versões para os sistemas da Nintendo, segundo a empresa. Para festejar, a Nintendo lançará uma segunda versão do melhor game do encanador, o Super Mario World, lançado em 1991 e o primeiro para o Super NES. O fiel Yoshi está à frente desta aventura. A história do cart é engraçada e rola antes da primeira versão, o que é um detalhe a mais pra cativar os fãs. Os gráficos foram supertrabalhados e parecem alegres ilustrações de livros de fábulas. Graças ao novo chip Super FX², a Nintendo barbarizou nos scrollings e movimentos. Yoshi's Island não é um game só de plataformas: há cenários com dois ou mais planos para fuçar, no fundo e na frente, por exemplo.

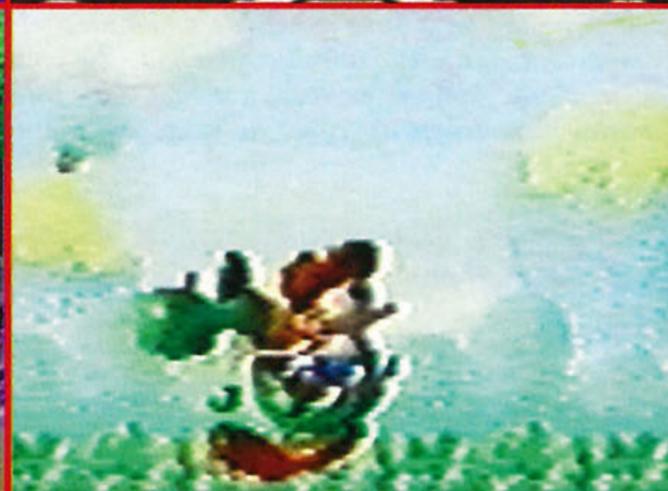
O dino escava e voa

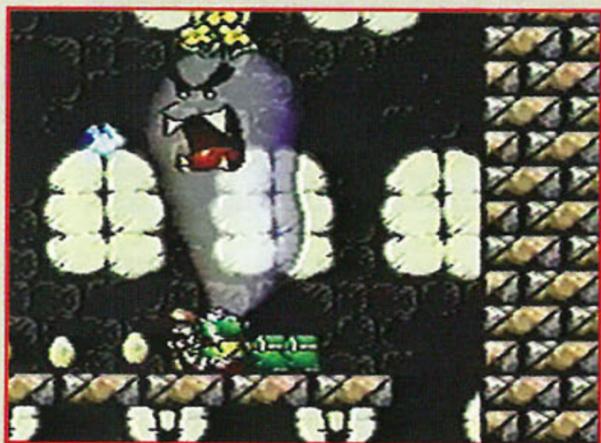
Sem dúvida, a grande atração do game são as inovações criadas para o herói Yoshi usando o Super FX². Agora o dino pode planar, escalar e até transformar-se em toupeira e helicóptero. Outra novidade é seu cuspe de fogo que dispara quatro labaredas simultâneas. Yoshi continua engulindo alguns inimigos com sua língua e até botando ovos.

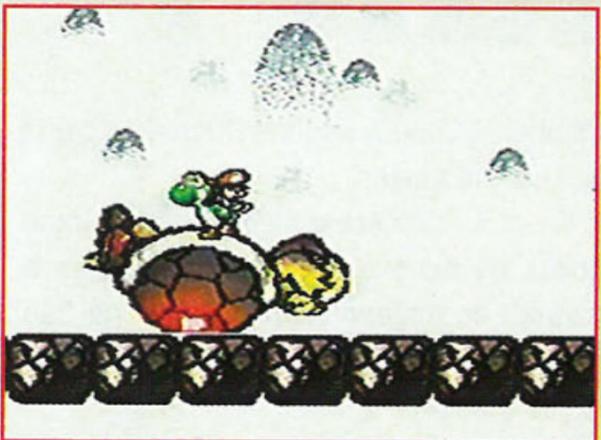
Há centenas de inimigos nas 48 fases normais e nas 12 de bônus, fora os mundos secretos, claro. Todos tentam impedir que Yoshi cumpra sua missão. Os chefes finais chegam a ocupar quase metade da tela da tevê. Nas fases de bônus rolam quebra-cabeças (puzzles) que o dinossauro terá que resolver para ganhar vidas, moedas e outros itens.

Definitivamente, a Nintendo acertou de novo. Em uma era de games virtuais, Yoshi's Island resgata o gosto pelas aventuras animadas.

Protegendo o bebê

Kamek, um mágico da corte do Rei de Kuppa, teve uma estranha visão: ele viu um bebê que iria destruir a família de Kuppa. E acertou! O tal bebê era Mario. Kamek então planeja sequestrar o bebê quando a cegonha o estivesse levando para o rei de Mushroom. Mas Kamek não percebeu que a cegonha carregava gêmeos e, durante a tentativa de seqüestro, o bebê Mario acabou caindo na Yoshi's Island, reino da família dinossauro. Desesperado, Kamek envia seus seguidores para recapturar o bebê antes que ele cresça. Mas Mario já está sob a proteção dos dinossauros, que querem levar o bebê em segurança para seus pais.

Opa! Não é Donkey Kong, mas tem fase na neve também

Olha que monstro gozado! Seu traço é econômico em detalhes e rico em expressão

Como todo game da saga Mario Bros, este também tem Ghost Houses

Uou! Yoshi pode se transformar em helicóptero e sair voando por aí

Chefe tartaruga. Olho vivo porque aqui elas não são lentas...

Esta é uma das fases de bônus com puzzles para serem resolvidos

Quando o dinossauro é atingido, Mario flutua e chora até voltar para as costas dele

Olha só o tamanho deste chefe!! Quase não sobra espaço na tela

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

SNES

Jogue com os Superstars - Maravilhoso! Necessário! Incrível este truque mandado pelo José Luís Lourenço, de São José dos Campos (SP). Afinal, quem não é afim de jogar com o excelente time dos Superstars?? Na tela de apresentação, usando o joystick 2, faça a seqüência de comandos B, B, X, X, A, Y, A, Y, →, ←, X. Vá para a tela de seleção de times e apodere-se da equipe mais animal do game.

Jogadores com pique máximo - Mais um truque do Zé Luís, mais um de arrebentar. Na tela de apresentação, com o joystick 2, entre com a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Vá para a tela de estatísticas ou substituição de jogadores e confira: todos os atletas estão sorridentes, indicando pique máximo para jogar. Detalhe importante: ao fazer estas seqüências, você não ouvirá ou verá sinal algum de que elas entraram. Tente bastante, pois vale a pena!

Bonkers

SNES

Mickey e Donald - Não ficamos doidos não! Os dois personagens de Walt Disney fazem uma ponta neste game. E, de quebra, quem achá-los pode pegar distintivos e um coração grande. O descobridor da sensacional dica é o Ueliton Rafino, de Cosmópolis (SP). Tudo acontece na fase dos estúdios, aquela em que você recupera a lâmpada do Aladdin. Na terceira parte desta fase, a do Velho Oeste, venha correndo a milhão e salte na parte destacada pela foto. É uma passagem secreta que o levará para trás dos estúdios, onde você encontrará Mickey de costas para as câmeras e o Donald no maior cochilo. Procure os distintivos e o coração ali por perto.

Mega Man 7

SNES

Shopping - Olha o que descobriu o Daniel Meireles Pinto, de Niterói (RJ): uma lojinha de itens em que se pode comprar o que estiver precisando. Não é demais? Na tela em que você escolhe os estágios, selecione o quadrado do meio — o que tem a letra W — e aperte Select. Pronto: você acaba de entrar numa espécie de shopping e poderá fazer a feira. Mas fique ligado: pra comprar é preciso ter dinheiro. Cheque no item BO quanta grana você tem pra gastar.

Password 1 - Comece o game na última fase e todos os itens a que tem direito com a password do Rogério Hermenegildo, de São José do Rio Preto (SP). Basta usar a senha 7853 5852 2247 7515.

Password 2 - Essa é quente: iniciar o jogo com todos os itens e energia possíveis, $ 999 e na fase do Doutor Willy: 1415 5585 7823 6251. A password é do Edson da Silva Prata Jr., de São Paulo. Valeu, cara!

DICAS

FIFA Soccer 95

MEGA

Bola em curva - Que tal deixar este game ainda mais divertido controlando a bola como quiser? A dica é do Felipe Augusto Lima, do Rio de Janeiro (RJ). **Na tela de Options, aperte C. Na tela seguinte, execute a seqüência de comandos B, A, C, B, C, C e aperte Start para voltar à tela anterior, onde você deve então apertar A.** A tela Cheat aparecerá, confirmando o efeito Curve Ball. Aí é só partir pro jogo e zoar com a bola, apertando o Direcional enquanto ela estiver em movimento.

Daytona USA

SATURN

Sem os pneus - Cada coisa estranha acontece neste jogo... o André Luís Francisco, de São Paulo (SP), descobriu mais uma. **Ao parar no box, enquanto os mecânicos retiram seus pneus, aperte juntos A + B + C e depois Start.** Você verá o carro correndo sem os pneus na tela de apresentação

Ecco the Dolphin

MEGA

Seleção de fases com oxigênio infinito - Os famosos fuçadores Jackson L. Santos e Carlos Kruegger, de Penha (SC), foram os descobridores deste sensacional macete. **Todas as passwords começam com as mesmas letras: KNUCKL, sendo só as duas últimas que mudam para cada fase.** Pô, caras, vocês descolam cada uma, hein? Agora vamos ao serviço completo:

AO - Welcome to the Machine
DR - Origin Beach
ES - Cold Water
JX - Open Ocean
KY - The Tube
MA - Trilobyte Circle
OC - Hard Water
RF - The Library
WK - Deep Water
XL - Dark Water
YM - Ice Zone

Return Fire

3DO

Seleção de fases - Boiada! Iniciando um novo game, **vá para a tela de seleção de mapa. Nela, segure ↑ enquanto você acessa a tela de password.** Solte o comando e entre com a senha **Wolf.** E bingo! Você poderá escolher qualquer fase.

Toshinden

PLAYSTATION

Jogue com o chefe - Quietinho, quietinho, o mineiro Flávio Tófoli descolou uma dica quentíssima para este sensacional game de luta: um personagem secreto chamado Gaia. **Na tela de apresentação, enquanto as letras do modo de jogo estiverem se mexendo, faça os comandos ↓ ↘ → + ↙ com o controle 1**: um som esquisito soará. Entre no jogo, coloque o cursor em Kayin e **aperte ↑ + botão de seleção.** Então o chefão Gaia aparecerá e ficará à sua disposição.

Donkey Kong Country

SNES

Atalho - Mais um truquezinho neste jogo cheio dos segredos. **No mundo Monkey Mines, ao começar a fase Stop and Go Station, não vá para a direita;** em vez disso, pule para trás e você achará um caminho secreto, muito mais fácil de fazer e que leva ao final da fase. Quem descobriu foi o Jorge Felipe Joras, de Petrópolis (RJ).

Fatal Fury

MEGA

Debug mode - Yes! Yes! A galerinha que se amarra neste game pode ir esquentando os dedos para lutas de arrepiar. O truque, mandado pelo grande Rafael Fragnan Zanetin, de São Paulo (SP) começa assim: **na tela do logo Takara, faça rapidamente a seqüência de comandos ↓ ↙ ← ↙ →, Y.** Se o código entrar, você escutará o grito do Terry. Agora veja o que é preciso fazer para acionar os vários efeitos especiais do debug:

Cores diferentes - Ao selecionar seu personagem, deixe o cursor em cima dele e aperte **Start + B.** Segurando os botões, mova o direcional para mudar as cores do personagem.

Efeitos - Entrando na tela de Options e escolhendo Test, vai pintar uma nova tela de opções com alguns números. Mexendo neles, veja o que você pode fazer:

Invencibilidade - Coloque 1 no primeiro número, aperte Start, segure o A e, sem soltá-lo, solte o Start

Melhorar a defesa - Faça o mesmo do item anterior, só que com o botão B

Aumentar a energia - O mesmo do item anterior, só que com o botão Z

Golpes especiais sem precisar de energia - Coloque 1 no terceiro número

Golpes especiais apertando Mode + qualquer botão - Coloque 1 para o quarto número

Desativar a mudança de plano na luta - Coloque 0 para o quinto número

Desativar a invencibilidade depois de receber um golpe aéreo - Coloque 0 para o sexto ou sétimo número

Sonic and Knuckles

MEGA

Fase 103 - 4407 4887 7757
Fase 156 - 3119 6487 0578
Fase 206 - 4272 5789 8930
Fase 248 - 5446 9841 0931
Fase 300 - 3474 0464 2224
Fase 350 - 4626 9767 0577
Fase 401 - 4014 2518 0593
Fase 452 - 4295 4379 4614
Fase 503 - 4761 8445 5095
Fase 533 - 4091 9932 3063
Fase 605 - 5310 6902 0085
Fase 656 - 2853 8137 1829
Fase 707 - 4985 5201 4986
Fase 808 - 3718 2388 0072
Fase 908 - 2765 2721 6041
Fase 950 - 4116 8444 8142
Fase 1001 - 4191 3353 2047

1001 bônus - Troféu paciência chinesa para Matias Razzo, de Limeira (SP). Depois de derreter o console e fazer bolhas nos dedos, ele conseguiu chegar à fase de bônus 1001 de Sonic and Knuckles encaixado com Sonic 1. Bom, se você pegou o bonde andando, saque primeiro o que é preciso fazer para usar as passwords.

Tela de acesso - Coloque Sonic and Knuckles no seu Mega e, na parte de cima do cart, encaixe o Sonic 1. **Ao ligar o videogame, aparecerá uma tela com os personagens do jogo e a frase No Way. Nesta tela, aperte A, B e C juntos.** Quando aparecerem as opções Start e Code, escolha Code e entre com uma das passwords da lista para acessar fases de bônus.

Actraiser 2

SNES

Passwords e mais passwords - Os leitores Carlos C. Kruegger e Jackson L. Santos, de Penha (SC), derreteram os neurônios com este jogo e acumularam passwords do além. Vai encarar?

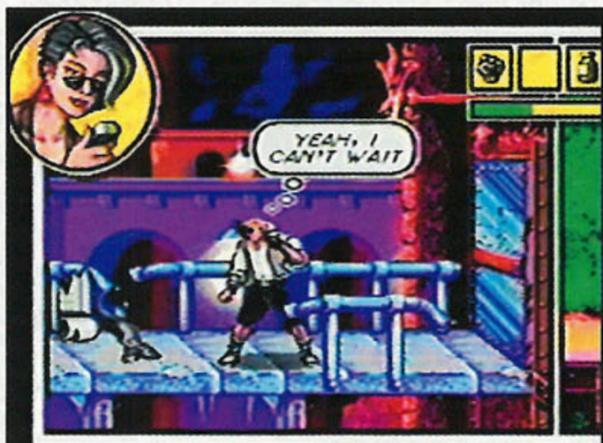
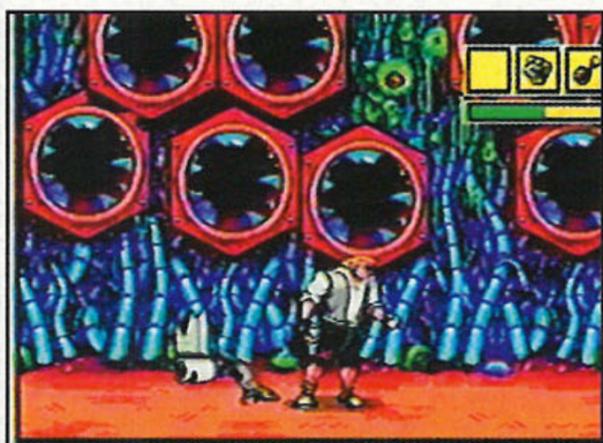
Todas as fases - Nível Hard
Industen - XZKC XBZM FSFC
Modero - XCSZ SZHB DPPZ
Demon's Cave - XMCM JCDL YMFT
Benefic - JSLY MSDD KZYW
Tortoise - MWMX YJKP DYMZ
Gratis - MWXL HLFX STKS
Storm Rook - MWCZ KXLY LYXC
Palace 1 - MWCZ BBPC MDYX
Palace 2 - MWCZ BDTV XZFM
Death Field - MWCY ZFFD XYXX
Altheria - MFBD HSHS BMDY
Almetha - MFCY BPXF YZJT
Tower of Souls - MFCL SYMC PWWK
Death Hein - MFCL SYMX FJSD

100 vidas - Com um estoque deste tamanho, você vai preocupar-se com o quê? Basta usar **SWZX LKCF GXLF** e se esbaldar.

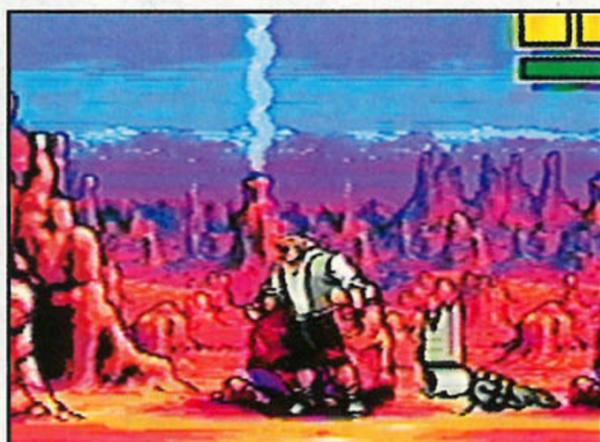
COMIX ZONE

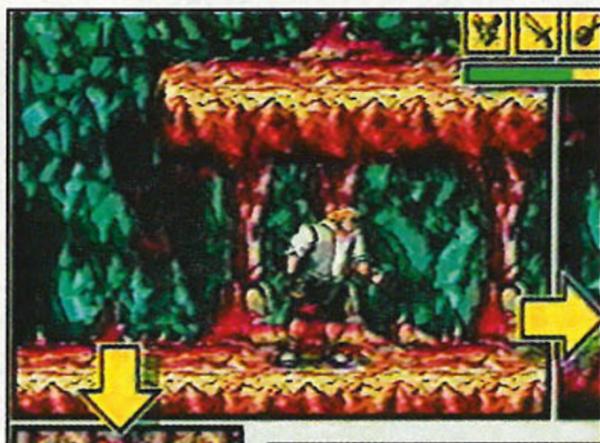
MEGA

Quem leu nossa matéria de capa da edição 87 deve estar roendo as unhas de ansiedade. O jogo é demais! Se você também está esperando o lançamento deste jogão, confira aqui os trechos mais importantes do game, até o final. Quando o cart sair, você já sabe onde conferir.

Roadkill é o ratinho esperto que ajuda Sketch em sua luta contra o vilão Mortus. O rato é bem esperto e, rasgando as páginas, descobre itens. Deixe-o fuçar tudo, ok?

No primeiro episódio, Roadkill encontra uma bomba nesta cena da ponte

Garrafas de energia são sempre bem-vindas. Ratinho esperto!

Bem no começo do segundo episódio, pinta essa mão. Ela serve para destruir todos os inimigos da tela

Depois de derrotar o cara do bastão, solte o ratinho. Ele encontrará uma interrogação: surpresa à vista.

Despache a garota e solte o ratinho. Ele encontrará outra mão para você

No terceiro capítulo, após encontrar a caixa no subterrâneo, suba para a plataforma. Use o ratinho: ele rasgará a folha e nada vai aparecer, mas...

...ele encontrou uma passagem secreta: agora, desça ao invés de ir para a direita

Pegue as duas interrogações e continue descendo. Você vai sair numa praia. Ao avistar os três postes com espinhos, deixe o rato mover a alavanca para poder pulá-los. Depois disso você passa para o quarto episódio, num porto abandonado. Cuidado com as bombas: elas estão sutilmente escondidas na água. Vá seguindo as setas e destruindo os inimigos normalmente. Quando você entrar na sala dos mísseis, precisará socá-los, mas cuidadosamente, pois eles explodem. Depois será a vez de prensar alguns monstros vermelhos. Deixe o ratinho dar uma rasgada até encontrar uma faca.

Use a faca para alcançar a alavanca e abrir a porta. Destrua a caixa assim que tiver passado

O confronto final será de lascar. Mortus aprisiona a gata numa cápsula que vai se enchendo de água. A alavanca no canto direito controla o líquido. Você deve atingir o vilão e usar o rato para ficar na alavanca.

Se você for fera vai salvar a garota e a própria pele. Caso contrário, ela se afoga e você fica com uma tremenda dor de consciência

SATURNO

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM
Capcom

Luta - 1 ou 2 jogadores

O game tem uma qualidade gráfica invejável. O modo Trial é sacadíssimo: quem se julga o máximo em SF, vai levar boas surras!

COMANDOS

A	Chute Fraco
B	Chute Médio
C	Chute Forte
X	Soco Fraco
Y	Soco Médio
Z	Soco Forte
Start + qualquer botão (durante as lutas)	Configurar joystick

★ Ao terminar o game você curte um videoclip do filme. No final do Trial Battle, o clip inclui o Akuma

★ O load deste CD é um pouco mais lento que em outros games para o Saturno

Como praticamente todos os consoles têm alguma versão de Street Fighter, é lógico que o Saturno não iria ficar de fora. E a estréia não poderia ser melhor: uma nova e muito boa versão para o último arcade da série. Na inevitável comparação com o original, o CD saiu ganhando em jogabilidade e gráficos. Blade e Akuma ficaram de fora, cedendo o lugar para Blanka e Dee Jay e a barra de Super ganhou nova utilidade. Aparentemente, cada personagem tem apenas um golpe especial, pois tentamos todos os outros e eles não funcionam. Confira, nesta matéria, os novos golpes de cada um. Publicamos os outros golpes na edição 81.

Novidades nos modos

O CD traz novos modos de jogo. Confira:

Movie Battle - um jogador pega o Guile e luta contra os outros até encontrar Bison. Você segue até o final mesmo que perca alguma luta e, no intervalo destas, Cammy narra a história em japonês, só que sem som.

Em determinado momento, Cammy dá duas alternativas. Se escolher a de cima, você encara alguns chefes e alguns aliados. Na de baixo você enfrenta poucos aliados e todos os chefes, inclusive com repeteco de alguns. Bison, por exemplo, aparece três vezes, e na última, ele já começa com a barra de Super cheia.

Street Battle - Um ou dois jogadores se enfrentam e o vencedor luta contra os outros personagens do computador, até o final.

Versus Battle - É o tradicional modo de desafios simples. Também é o único que permite que se mexa no handicap dos lutadores, escolha o cenário e salve as partidas.

Trial Battle - É o modo mais difícil. Você escolhe um lutador e enfrenta todos os outros numa determinada seqüência. Se perder, recomeça do início. A luta final é com Akuma (Gouki, no Japão).

Com magias duplas

No arcade, a barra de Super, localizada abaixo da de energia, servia apenas para determinar o momento correto para aplicar os golpes especiais. Nesta versão, quando a barra chega à metade já dá para executar magias duplas. No original, cada personagem tinha dois especiais, mas agora detona apenas um. Sawada aparece sem a espada e é o único que teve o seu especial modificado.

NOVATOS NA VERSÃO

Dee Jay

Especial - ← 2seg, → ← → + chute

Giratória - ← 2seg, → + chute
Sequência de socos - ↓ 2seg, ↑ + soco
Magia - ← 2seg, → + 2 socos
Giratória em diagonal - ↓ 2seg, ↑ + chute

Blanka

Especial - ← 2seg, → ← → + soco

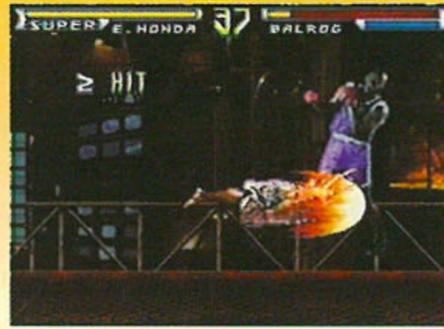
Choque - Aperte soco repetidamente
Pulo com Spinball - ← 2seg, → + chute
Spinball - ← 2seg, → + 2 socos
Spinball na diagonal - ↓ 2seg, ↑ + 2 chutes
Esquivada - → ou ← + 2 chutes

OS TRADICIONAIS

Guile

Facão - ↓ 2seg, ↑ + 2 chutes

Especial - ↙ 2seg, ↘ ↙ ↗ + chute
Sonic Boom - ← 2seg, → + 2 socos

Honda

Torpedo - ← 2seg, → + 2 socos

Especial - ← 2seg, → ← → + soco
Jogada animal - → ↘ ↓ ↙ ←, 2 socos

Ryu & Ken

RYU / Dragon Punch - → ↓ ↘, 2 socos

Especial - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco (Ryu)

KEN Magia - ↓ ↘ →, 2 socos

Especial - ↓ ↘ → ↓ ↘ , soco
Giratória - ↓ ↙ ←, 2 chutes

Cammy

Cannon Drill - ↓ ↘ →, 2 chutes

Especial - ↓ ↘ → ↓ ↘, chute
Thrust Kick - → ↓ ↘, 2 chutes

Balrog

Direto - ← 2seg, → + 2 socos

Especial - ← 2seg, → ← → + soco ou chute
Cabeçada para cima - ↓ 2seg, ↑ + 2 socos

Sawada

Especial - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco

Sequência de socos - ↓ ↘ →, soco
Meia lua de fogo (rebate magias) - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Teletransporte para a direita - → ↓ ↘, 2 chutes ou socos
Teletransporte para a esquerda - ← ↓ ↙, 2 chutes ou socos

Zangief

Refletor de magias - → ↘ ↓, 2 socos

Especial - Perto do inimigo, duas seqüências de 360° e aperte soco

Vega

Voada com garra - ↓ 2seg, ↑ + 2 socos

Especial - ↙ 2seg, ↘ ↙ ↗ + chute. Depois, perto do inimigo, aperte soco

Sagat

Magia - ↓ ↘ →, 2 chutes ou 2 socos

Especial - ↓ ↘ → ↓ ↘, soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + 2 socos

Chun-Li

Magia - ← 2seg, → + 2 socos

Especial - ← 2seg, → ← → + chute
Spinning Bird Kick - ← 2seg, → + 2 chutes

M.Bison

Tesoura - ←2seg, → + 2 chutes

Especial - ← 2seg, → ← → + chute
Pisada na cabeça - ↓ 2seg, ↑ + 2 chutes

Bug!

O mais novo integrante da enorme fauna dos videogames é um simpático besouro, Bug. O novo personagem promete significar para o Saturno o mesmo que o Sonic foi para o Mega Drive. Até a música é parecida. Só que, neste CD, o esquema é muito mais sofisticado, como era de se esperar de um sistema de 32 bits. A sensação de perspectiva é tão real que, em alguns lugares, você se atrapalha para conduzir Bug. Isto sem falar nos momentos em que o besouro escala paredes e você o vê por cima. Demais! Além de todo o capricho gráfico, o game esbanja bom humor e muita doideira. Para verificar, basta dar uma olhadela nos personagens. Confira!

BUG! / Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um game que tem tudo para pegar e, quem sabe, virar uma série. Sonic que se cuide!

COMANDOS

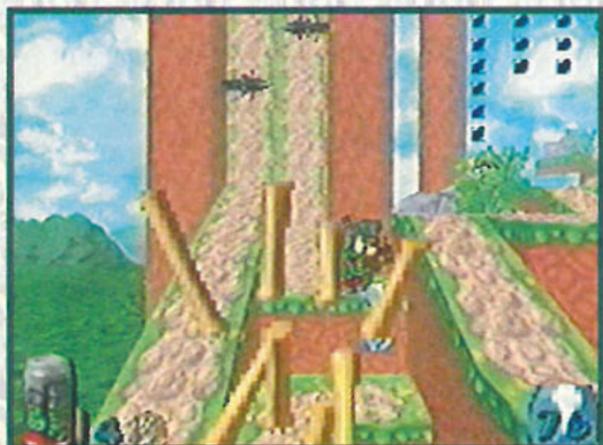
A	Ataque Zap
B	Ataque Spit
C	Pula

Pela qualidade da apresentação, você já percebe que coisa boa está por vir

Repare no visual. Bug está escalando uma parede e você o controla por cima. Sem dúvida, um dos melhores visuais dos últimos tempos

O BESOURO VAI À LUTA

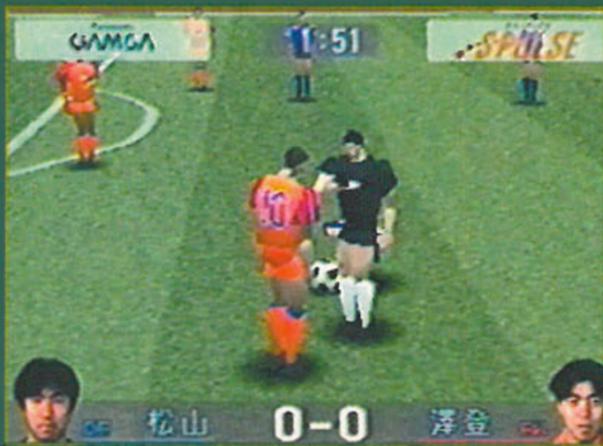
A missão de Bug é resgatar os seus amigos que foram raptados por Queen Cadavra, a maléfica aranha rainha. A cada fase completada, um amigo é trazido de volta. Para detonar seus inimigos, Bug basicamente pula sobre eles. Porém se você pegar os itens do ataque Zap (choque elétrico) e do Spit (Bug cospe uma gosma), as suas opções aumentam. Pegue todos que encontrar pelo caminho. A energia é recarregada em um ponto pelo coração e totalmente pela lata de suco para besouro (Bug Juice). Você também encontra vidas extras (1-Up), a claquete (Continue) e a bola com estrelas (item surpresa, pode ser bom ou ruim). Com a moeda, você pode entrar na fase de bônus de Daddy-O Longlegs, o único ex-marido vivo da rainha (como se sabe, as aranhas comem todos os maridos). A outra fase de bônus pinta no final das fases, mas é preciso coletar pelos menos 100 cristais azuis.

O game é tão caprichado que os marcadores de tela mudam a cada fase. Nesta é a florzinha

Ative esta chavinha para destruir os bambus que lhe impedem de pegar uma vida extra

As fases de bônus de Daddy-O Longlegs são bem variadas. Aqui, você deve desviar das pedras que caem e pegar as estátuas de ouro

Olha o visual do primeiro chefe. Pule em sua cabeça e desvie dos seus ataques aéreos. No fundo da tela, rola a maior torcida

WINNING ELEVEN

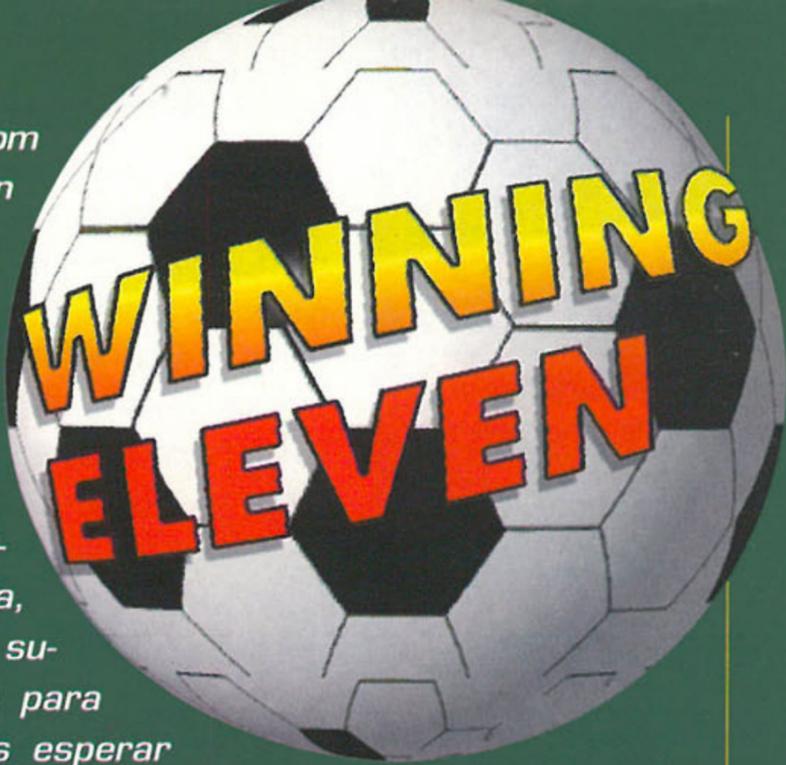
A Konami acaba de aderir à onda dos 32 Bits com este game para o Playstation. Winning Eleven é uma versão poligonal de Perfect Eleven (nome japonês do Super Star Soccer), o melhor jogo de futebol já lançado para o SNES. Os gráficos poligonais e os efeitos de zoom são legais e, na parte sonora, um locutor narra os lances. Mas o game ficou devendo em matéria de jogabilidade e emoção. Resultado: mesmo com toda sofisticação técnica, não conseguiu superar a versão para 16 bits. Vamos esperar que, numa segunda versão, a Konami consiga caprichar mais.

Gráficos poligonais e tudo o mais. É isso que você vai encontrar neste futebol

WINNING ELEVEN
Konami

Esporte - 1 ou 2 jogadores

Tecnologia não é tudo. Em matéria de recursos e emoção, este jogo perde para a versão de Super NES

COMANDOS

□	Chutar
X	Passe curto
○	Passe alto
△	Passe certeiro
Select	Mudar visão

Times Originais

Winning Eleven só oferece os times e jogadores da liga de futebol do Japão. Mancada, né? Não custava incluir as seleções mundiais, como todo jogo de futebol que se preze. Você joga no máximo em duas pessoas e, para salvar o game, precisa do acessório Memory Card.

Os símbolos dos times japoneses são animais simpáticos, como o do Antlers, no qual Zico jogou

Escolha seu jogo

A última opção da tela Mode Select é Club Select. Bom para conferir o status de cada um dos jogadores do time

Open Game - Partidas simples contra o computador ou um amigo.

Championship - Você escolhe seu time e encara os demais. Neste modo só dá pra jogar contra o computador.

Eliminatórias - É a terceira opção da tela Open. Seu time começa nas oitavas e segue a grade até a final. Este também só dá pra jogar contra a máquina.

All-Star - São montados times com os melhores jogadores entre os clubes. Dá pra jogar contra o computer ou um amigo.

O rosto dos jogadores que estão no lance aparece no canto inferior da tela. Cada um do seu lado

Em caso de empate durante o jogo rola prorrogação e, persistindo, pênaltis

KINGDOM THE FAR REACHES Interplay

RPG Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O CD inova na forma de se jogar. É uma mistura de ação e aventura onde o jogador se envolve bastante na trama

COMANDOS

A	Ação
C	Acelera o Direcional
B	Mapa
R	Zoom out do mapa
L	Zoom in do mapa

MAGIAS

Daelon as prepara ***(1)***. São elas: Seeing, magia da visão; Release, desarma armadilhas e separa coisas; Understanding, traduz línguas e facilita contato com estranhos e Travel, para teletransporte.

★ **Tome cuidado: o game só dá três vidas. Cada vez que você morre, volta para a casa do mago**

★ **Além das magias você ainda precisará encontrar outros onze itens**

A Interplay criou Kingdom The Far Reaches, um RPG diferentão dos conhecidos. com visual de desenho animado, gráficos lindos e som no clima. Não há menus complexos, nem medidas para o desempenho do herói. Os itens têm funções objetivas e isso dispensa o inventário enorme dos RPGs comuns. Para vencer os confrontos, basta ter o item certo. O jogo tem dois níveis de dificuldade, o Apprendice (aprendiz) e o Wizard (mago) e ainda oferece Save para um jogo. Kingdom (que já saiu para PC) narra a batalha de Lathan para salvar cinco peças (representantes do poder dos magos) que pertenceram ao reinado dos Argent Kings e ainda salvar uma princesa. Seu inimigo é Torlok e ao seu lado estará Daelon, o mago.

★ PASSO A PASSO ★

Acione o mapa e vá para Treefolk Forest. Lá, os moradores lhe dão um cajado ***(2)***. Vá para Forest Camp e siga para Huntsman's Crossroads. Um caçador fala sobre o cristal que você irá precisar mais adiante. Viaje até Barren Rocks: você passa por uma pedra com inscrições, mas ainda não poderá lê-la. Agora vá até a casa do mago, Daelon's Mansion. Receba dele a magia Release e peça para que ele prepare mais uma: a Understanding. Cada vez que você vai à casa do mago, ele indica três lugares para que você vá. Desta vez vá pra a cidade, Center of Glendoe e converse com as duas senhoras ***(3)***. Dirija-se à Outskirts of Glendoe e converse com o cego: use a magia da visão. Volte à Barren Rocks e vá à Marsh Wastes. Aí, use a magia da visão para limpar o nevoeiro. Pegue o item Cold Fire, retorne à casa do mago e pegue a magia Understanding. Peça para ele fazer a magia Travel. Vá de novo para a cidade, fale com o cego, volte ao Barren Rocks e use o Understanding diante das inscrições na rocha. Olhando pra esquerda você verá o cristal. Use o Release para tocá-lo, senão você morre. Siga agora para Huntman's e converse outra vez com o caçador. De lá, vá para Fairy Circle. Quando o bruxo atacar, use o cristal. Na próxima cena, use a magia Seeing para chamar os duendes. Dê a eles o cajado e eles farão aparecer o Cristal Castle ***(4)***. Os tigres devem ser derrotados com o cristal. Já no castelo, passe batido pelo livro e entre. Você verá a Black Mace, uma das peças perdidas. Volte pelo mesmo caminho e vá para a casa do mago. Ele lhe dá a magia Travel. Vá à Guild Hall para chegar ao outro lado da ilha e, diante da cachoeira, use a magia Travel. Pinta um mapa e você deve ir para East Sea Cost. O castelo Black Reep está lá. Entre em Arch Way e use o cristal para destruir o bruxo. Vá pela porta principal do castelo e pegue a espada, Blood Sword ***(5)***. Volte pelo mesmo caminho e vá para Drakesblood's Palace. Dê um rolê pelo castelo, e cuidado para não entrar na sala do relógio (embaixo da escada do salão da mesa), senão, já era. Entre na porta onde estão os guardas e encare o rei malvado com a espada. A princesa será libertada.

4

2

3

5

Castlevania é o clássico dos clássicos de aventura. A série começou no MSX, teve quatro versões para consoles Nintendo e a sangrenta versão Bloodlines para o Mega. A primeira versão "x" só rolou no Japão para o console NEC, como Dracula X. Agora pinta estão versão "XX" para o SNES que, a exemplo dos outros da série, deve se chamar Castlevania XX nos States. É a versão mais bonita já lançada. A Konami inovou colocando fases alternativas que conduzem a finais diferentes. O resultado é um jogo bem legal com grau de dificuldade bala. Parabéns para a Konami!

O Reino do Mal

Quem pensava que a família Belmont estava livre dos ataques de Drácula, enganou-se. Ele surge das trevas e rapta Maria e Annet, namorada de Rihiter. Nosso herói, o descendente mais jovem de Simon Belmont, sai a toda com seu chicote e explora todo o reino de Drácula atrás das garotas.

CASTLEVANIA XX (Dracula XX) Konami

Aventura - 1 jogador

Imperdível para os fãs da série. O game é envolvente e exige atenção e habilidade.

COMANDOS

Há 3 tipos de configuração. Tente a nossa.

A	Magia da arma
B	Pulo
B, B	Pulo duplo
Y	Chicote
↑	Sobe escadas

PASSWORDS

São formadas por figuras que você movimenta com os botões L ou R. M é machado, P é poção, F é fogo e C coração.

Stage 2 - CMM, MMP, MPP
Stage 3 - PFF, MMF, FPP
Stage 4 - MMM, FPP, MCC
Stage 4' - PPP, PMC, FCC
Stage 5 - FCM, PMM, MFC
Stage 6 - MMP, PFC, MFC
Stage 7 - CMC, FFC, PPF

★ A cada início de Stage você vê a parte do castelo em que está

Stage 1
Cidade em chamas

Os arredores do castelo estão em chamas. Logo no começo da tela pinta uma faca. O ataque desta arma é apenas frontal. Mas é a arma que mais pinta no game. Depois de passar pelo jardim, você entra no castelo e é aí que a coisa pega.

Não tenha medo. Apoie-se nas três cabeças de esqueleto de répteis

Não é possível matar este gigante com chifres. Ele apenas te segue e, no fim da tela, ele cai

Há coisas horripilantes dentro do castelo. Este cavaleiro com lança é traiçoeiro. Quando ele baixar a lança, pule sobre ela

Stage 2
Portais do Castelo

Rihiter começa a tela nas arcadas. Tome cuidado: elas desmoronam. Ao pisar na ponte já vá jogando o crucifixo pois você precisa atingir os inimigos antes que a ponte caia.

Morcegão

O machado é necessário. Se você estiver sem ele, terá de voltar e fuçar na fase

Cão de três cabeças

Fique na plataforma dando chicotadas. Bico

Estágios Surpresa

Em dois momentos do jogo a Konami fez uma surpresa: nos estágios 3 e 4 você tem dois caminhos extras a escolher e um deles conduz a um Stage intermediário, como você verá no fase a fase do game. Para jogar Castlevania XX você vai precisar de paciência e espírito fuçador. Há escadas e plataformas por todos os lados. O game traz sete fases, cada uma com mais de duas telas. É importante chicotear paredes para achar itens escondidos ou passagens. No alto da tela você tem seu marcador de energia e no canto direito os corações. Estes representam a energia de sua arma e é aconselhável pegar muitos.

Itens pra valer

Por todo o caminho você vai encontrar candelabros: desça o chicote para encontrar montes de itens. Às vezes você vai se deparar com os itens dando sopa pelo caminho.

Coração Energia da arma
Talismã Elimina os inimigos da tela
Pote Dá invulnerabilidade
Frango Energia do herói
Pedra azul Vida extra

XX

Stage 3 Salão

Procure subir pelo meio da tela até encontrar as cabeças de répteis. Daí, vá para a parte superior do castelo. Desça as escadas perto das estátuas. Há um item de energia perto da escada que desce: suba e volte para se encher de energia.

Para atravessar a parte com água o melhor é ficar abaixado meio corpo, assim você evita os ataques de cima

Ao avistar esta escada escorada por um paredão de pedras, chicoteie pra valer. Tem vida extra na jogada. Siga até achar a sala dos pilares

Stage Intermediário

Caindo dos pilares, você vai para o Stage 4' (lê-se quatro linha) e sai em um subterrâneo pantanoso com múmias fétidas. Não vai dar para salvar Maria, mas dá para fazer a fase normalmente e enfrentar o chefe.

Spectrum
O fantasmão atira lápides em você. Use a faca e fique ligado: todos os chefes, depois de detonados, ainda podem atingi-lo

Armas

Suas armas são uma faca, machado, crucifixo, água benta, relógio e chave. Fique esperto: ao pegar uma arma você perde a que estava usando e não há inventário para guardá-las. Para derrotar os chefes, a melhor é o machado. As armas ainda podem ter efeito de magia.

Stage 3 Seguindo pelos pilares

Se resolver seguir pelos pilares, vá com cuidado. Você será atacado por cabeças de Medusa. Abaixe-se ao vê-las. Após a travessia, pinta uma fileira de estátuas e candelabros. Pegue corações, poção e uma chave.

Cavaleiro Medieval
Use o poder da chave para amassar esse monte de lata

Stage 4
Masmorras

Não troque a chave por nenhuma outra arma, você precisará dela para libertar Maria. As plataformas com espinhos embaixo dão carona. Use também as roldanas para atravessar a fase. Você será atacado constantemente por crânios flamejantes.

Maria está presa atrás desta porta. Fique perto e aperte Direcional pra cima. Ela vai te dar outra chave. Siga para a esquerda

Stage Intermediário

Nesta cena você terá que fazer outra escolha. Subindo, sairá no Stage intermediário 5' e poderá salvar Annet. Nós seguimos pela esquerda e enfrentamos o chefe Minotauro: só o chicote resolve contra o bicho. Desencane

Stage 5
Jardim interno

Nada de rosas perfumadas. Este jardim é infestado de morcegos e outros bichos cavernosos. Seu objetivo é chegar no alto, nas ruínas dos muros.

Observe que as plataformas com um tom de cor diferente são móveis. Elas estão por todo o game e você não deve pular quando estiver nelas

Lobisomem

Alterne ataques de machado e chicote

Stage 6
O relógio

A fase rola nas engrenagens do relógio do castelo. Antes, Rihiter entra em uma caverna. Cuidado com os esqueletos que revivem depois de estraçalhados. Ao avistar as pedras flutuantes, suba. Para encontrar energia, vá para a direita e atravesse correndo as pedras flutuantes.

Crânio

Este é mais um sacana pra derrotar com o machado. O ataque dele é com os olhos

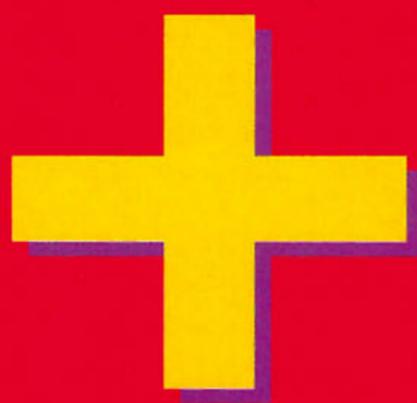
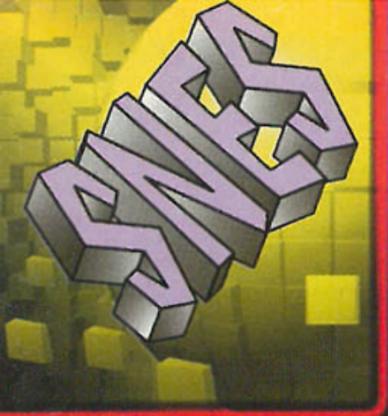
Stage 7
Drácula

Agora é preciso ter paciência. Você vai entrar na sala do mestre do mal. Para ser bem sucedido, deixe seu machado tinindo: passeie pela fase, indo e voltando para acumular no mínimo 60 corações.

Vida extra pra garantir a batalha. Ela esta escondida nesta lateral

Se ligue: aqui só há itens. Pegue o machado por último

Fique no menor pilar. Assim, quando abaixar-se, você vai estar protegido do Drácula

Quando ele se transformar num demônio, jogue o machado e tente ficar embaixo dele

MICROMACHINES

MICROMACHINES
Ocean
Corrida - 1 a 4 jogadores

Um game que não enjoa, por mais que se jogue. É pra zoar e testar sua coordenação, pois não é mole controlar os veículos

COMANDOS

B	Acelerar
Y	Frear/Ré

Os miniveículos invadem as pistas do Super NES. Micromachines é uma curtição histórica do NES, na qual a Nintendo resolveu investir. A versão para Super Game Boy acabou de sair e, agora, pinta esta para o Super NES. A Ocean caprichou nos gráficos e no som, mas a jogabilidade continua aquela: seus veículos são difíceis de controlar. A novidade é poder jogar a quatro, usando o adaptador. É isso aí. Reúna a moçada pra um racha esperto em pistas esquisitas e acelere !

MODOS DE JOGO

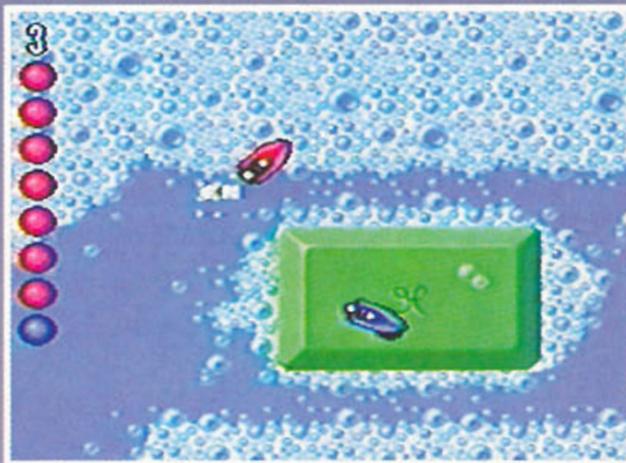
O game é descontraído e por isso mesmo, as opções são simples. Saque só. No **One Player** você joga um **Head to Head**, disputas simples contra o computador, ou **Challenge**, o famoso desafio, sem escolha de carros. Jogando em **Two Players** (ou mais) há o Tournament (campeonato) ou **Single Race** (corridas simples), com escolha de micromáquinas.

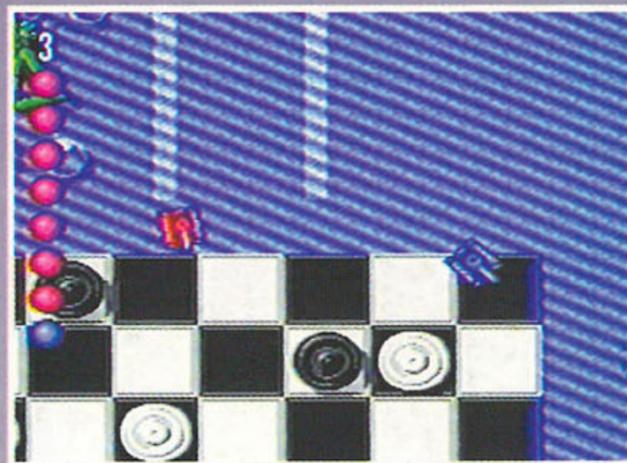
VEÍCULOS, CENÁRIOS E MINIATURAS

Pra quem não sabe, Micromachines traz vários veículos miniaturas, inclusive tanque e helicóptero. Cada um deles tem um cenário bem engraçado. Os motoristas são todos umas figuras e o clima do game é bem desencanado. Na lateral da tela, as bolinhas da cor da máquina indicam sua energia. Pegue as bolinhas pretas do caminho, para roubar um ponto da energia do adversário. Você vence quando a barra fica toda da cor do seu veículo.

Neste jardim, seu helicóptero vai esmirilhar

Saca só os caras! Um mais xarope que o outro. Escolha à vontade. São onze corredores

Até quatro colegas podem jogar. Selecione o modo e pé na tábua

Ah! Que banho gostoso! O controle dos carrinhos está bem melhor que nas versões anteriores

Ao todo são oito veículos. Tem tanque de guerra e até Fórmula Um

Que tal uma partidinha de damas? Esta pista é numa mesa de jogos

Parafusos à rodo nessa mesa de trabalho. Cuidado nas curvas e evite sair da pista

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

DRAGON THE BRUCE LEE STORY
Acclaim/Virgin
Luta - 1 a 3 jogadores

SNES

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um game inovador em muitos aspectos. Obrigatório para quem curte carts de luta!

★ **A barra azul está dividida em três. Preenchida 2/3, Bruce usa o Fighter. Inteira, usa o Nunchaku**

★ **SÓ PARA MEGA - No Modo Battle dá pra escolher cenário. Os rounds vão de 3 a 6. Na luta final, perdendo o primeiro round, você perde de cara as três vidas.**

★ **VIDA EXTRA - Na fase 4 das duas versões, você recupera uma vida perdida se vencer o Samurai**

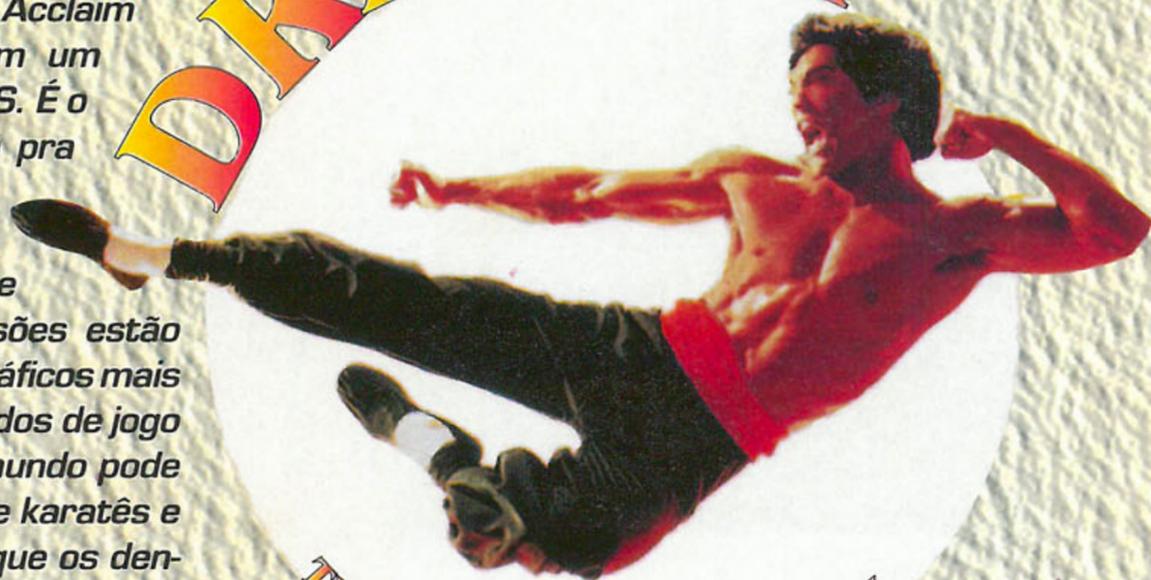
★ **O filme *Dragão - A História de Bruce Lee* foi exibido este ano nos cinemas e já saiu em vídeo**

O maior lutador de Kung Fu de todos os tempos e mito das artes marciais já merecia um game há muito tempo. E recebeu um jogo inovador, à altura do seu nome. Virgin e Acclaim trabalharam juntas e conseguiram um jogo bem sacado para Mega e SNES. É o primeiro game de luta em que dá pra brigar a dois ou a três contra o computador. Todos lutam como Bruce e, no final, se pegam para que só um deles vença. As duas versões estão caprichadas, mas a de Mega tem gráficos mais nítidos. As telas são iguais e os modos de jogo só diferem no nome. Agora todo mundo pode curtir na boa este abuso oriental de karatês e nunchakus. Reúna os amigos, trinque os dentes como o grande Lee fazia e mande ver.

Jogando a três

Usando adaptador, dá para jogar até em três no SNES (Match) e no Mega (Battle). Todos os jogadores controlam um Bruce Lee em lutas simples, na qual vence o melhor. No final, só restará um Bruce Lee vencedor.

Lutas a dois

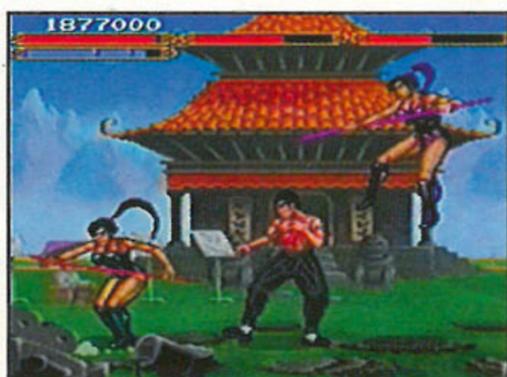
A pancadaria rola a dois no Story Game, nas duas versões. O número de fases muda conforme o desafio. Há dez fases e chefes nos níveis Normal/Touch e Harder/Arcade. No Easier são só 7 fases e no Moleza (Piece of Cake) apenas 4.

Lembrando o filme

Diferente da maioria dos games de luta, este Dragon The Bruce Lee Story conta com fases e, entre elas, traz animações que remetem para os filmes originais de Lee. Para ver, basta acionar Movie no Options. Bruce tem vários movimentos e um marcador de energia especial. A barra vermelha indica sua energia física e a barra azul a sua energia espiritual, que aumenta o poder dos golpes. Tendo um bom desempenho, a barra azul vai-se enchendo e você consegue o Fighter (mais poder) ou o Nunchaku.

A HISTÓRIA DO

Fase 1 - Marujos se divertem dançando e brigando. Quem será o melhor?

Fase 2 - Você e um chapa são Bruce. Vencendo o inimigo, a luta é entre vocês

Bônus - Rola sempre depois das disputas. O esquema é socar as almofadas no pilar

Fase 5 - As garotas não perdoam e atacam pra valer com os bastões

Fase 6 - Seu adversário é lutador de Kickboxing. Cuidado com seus golpes

Fase 7 - A luta do ringue é por tempo: você tem um minuto para vencer o cara

Story Game

Lutando sozinho ou a dois você é sempre Bruce Lee e encara diversos inimigos. No final a dois, vocês lutam pra ver quem é o melhor, pois só pode haver um Bruce Lee!

Vidas e pontos

Em Options/Handcap você escolhe energia cheia ou pela metade. O símbolo Yin e Yang repõe energia azul. O lutador tem três vidas. No final rola o score de pontos e vidas, marcadas por pedras chamadas mirrors.

OS GOLPES

A cor roxa indica comandos e imagens do SNES, a vermelha vale para o Mega

SNES

Chute duplo

A rapidamente

Aperte B 2 vezes

Gato

↘ + Chute

↘ + chute

Pisada

↑ → ↓ com adversário caído

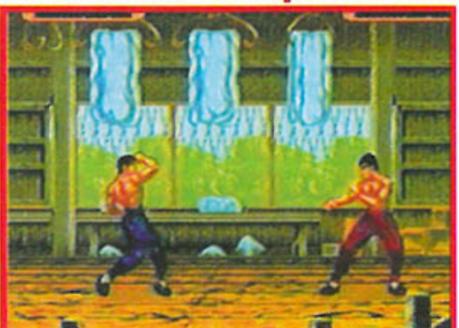
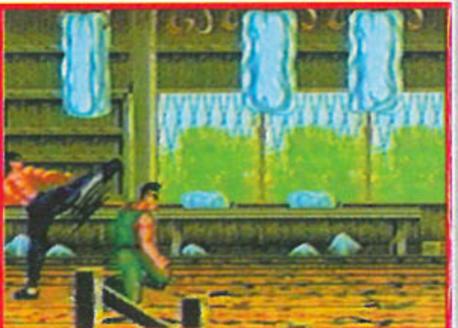
↑ → ↓ com adversário caído

Socos com Fighter

X ou Y rapidamente

X ou Y rapidamente

MEGA

Soco duplo

Aperte Y 3 vezes

X rapidamente

Agarrar e jogar

→ ← + Y

→ ← + X

Voadora diagonal

↑ + B

Com o Fighter, ↑ + A

Chutes com Fighter

A ou B rapidamente

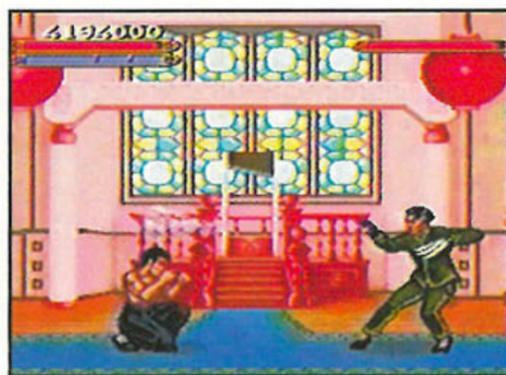
A ou B rapidamente

PEQUENO DRAGÃO

Fase 3 - Nesta sala de lutas a disputa é legal. Confira!

Esta fase só pinta quando você perde. Vencendo o Samurai, recupera-se uma vida

Fase 4 - Os grandes mestres observam a luta. Dê o melhor de si

Fase 8 - Soque o gelo até chegar ao engraçadinho que quer acabar com você

Fase 9 - O velho mestre tem garras de Wolverine e um bafo que te deixa zoado

Chefe final. Sem o Fighter e o Nunchaku, nada feito!

COMANDOS

SNES

A	Chute forte
B	Chute fraco
Y	Soco fraco
X	Soco forte
↑	Pular
L ou R juntos	Usar os Nunchakus. Acione a troca de mãos com X e Y. Para atacar de longe, use A e B

MEGA

A	Chute fraco
B	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco forte
Mode + Z	Nunchakus
Mode + Y	Fighter mais agressivo

Shadow Squadron

SHADOW SQUADRON
Sega
Espacial - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um jogo de "nave" para testar seus reflexos. A opção Trace é inovadora e, apesar da simplicidade das missões, o desafio não é mole

COMANDOS

Recomendamos o joystick de 6 Botões

Start	Pausa (repita para ignorar as mensagens)
A	Atirar
B	Acelerar
C	Escudo (somente na Feather 1)
X	Rotacionar para esquerda
Z	Rotacionar para direita
Y	Desacelerar

No joystick de 3 botões, aperte Start + A + B + C para pausar e para ignorar as mensagens

★ **A seta vermelha indica a direção para encontrar seu alvo**

★ **A Opção Trace aparece quando você termina o jogo ou leva um Game Over. Com ela rola um replay de tudo o que você jogou**

Se você estava com saudades do estilo Starfox, vai se deliciar com este lançamento da Sega para o 32X. Um game de batalhas espaciais com gráficos poligonais no melhor estilo "aula de geometria". A diferença com Starfox fica por conta da história e dos personagens. Em Shadow Squadron, não há tramas ou personagens, mas as possibilidades de manobras da nave são maiores. Isso não acontecia em Starfox, que tinha um sentido de jogo mais linear e o movimento da nave limitado. Curta as malucas explosões de polígonos diante dos seus olhos.

AS MISSÕES

Shadow Squadron traz seis missões e todas com o mesmo objetivo, eliminar as naves inimigas. Fique ligado: elas são em quantidade e tipo diferentes a cada missão! Não economize tiros e esteja sempre antenado para não ser atingido pelas bombas inimigas. Elimine primeiro os inimigos que atiram contra você e, depois, os outros.

Seu alvos aparecem scaneados na grade azul. Aperte A para ler sua missão e alvos. Somente os que piscam precisam ser destruídos

SUAS NAVES

Para encarar os perigos do espaço, você dispõe de duas naves ou flutuadores, os Feather 1 e 2. Cada nave tem um arsenal e visão do cockpit diferentes e não é possível mudar de nave durante as missões. Nos dois modelos pinta a opção piloto automático. Neste caso você controla só a mira. Mas fique alerta porque o automático é completamente kamikaze. Apenas a Feather 1 tem o escudo protetor (shield).

FEATHER 1

O marcador de energia está na parte superior da tela. A marca vermelha é a energia auxiliar, que repõe a azul ao término de cada fase. A barra verde no lado esquerdo do cockpit indica a velocidade de vôo (aperte o B duas vezes e segure para dar tudo). No centro do painel há um radar onde os alvos ficam piscando. Eles estarão na mira quando ficarem na parte clara do radar. No canto abaixo, à esquerda, você pode observar o movimento de sua nave e assim não ficar perdido na rotação.

Este é seu painel quando você pilota a Feather 1. Boa sorte!

FEATHER 2

Aqui o cockpit é mais limpo, não dá pra ver a silhueta de sua nave e você não tem escudo protetor. O esquema de substituição de energia é o mesmo, ok? A marcação de energia está na barra azul na lateral direita. A vermelha – auxiliar – fica no alto da tela.

Na Feather 2 é possível destruir os tiros das naves inimigas. Castige na mira

Opções Mil

Antes de começar, confira suas opções. Escolha o nível de dificuldade, velocidade do jogo, música, efeitos sonoros e a velocidade do cursor. No Color Change Mode escolha entre cinco cores para sua nave e a do inimigo. Abrindo o Key Assignment Mode, o piloto configura o joystick e também deixa o controle do Direcional no Normal (modo manche de avião: movendo pra cima a nave mergulha, para baixo, sobe) ou Reverse (movimentos invertidos). Na opção Object Viewer você brinca com a posição da nave podendo observá-la por todos os lados. O controle de seis botões inclui o Mode, que possibilita mudar a visão: cockpit ou nave inteira. Além disso, dá pra jogar com um amigo. Neste caso um controla a nave e outro a mira.

Dá pra zoar legal no Object Viewer. Tente trazer a nave pra perto da tela, como num zoom

Missão 1

Aperte o A e segure. Sua nave vai disparar um supertiro

A Feather 2 pode "rebater" os tiros inimigos

Missão 2

Esta grande antena é um dos alvos de sua missão. Mire à distância e dispare sem aumentar sua velocidade. Assim você ganha tempo

Mesmo não precisando, destrua tudo o que estiver pela frente

Missão 3

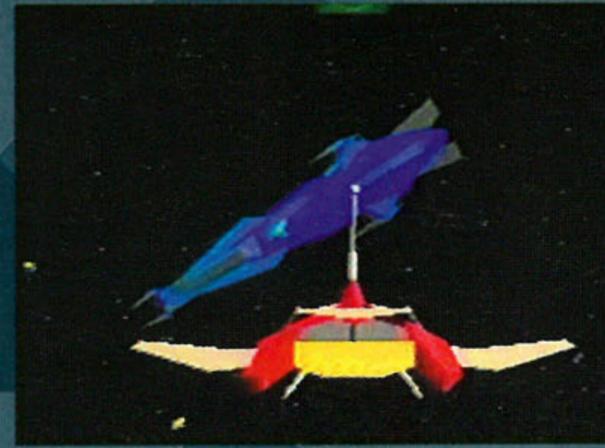
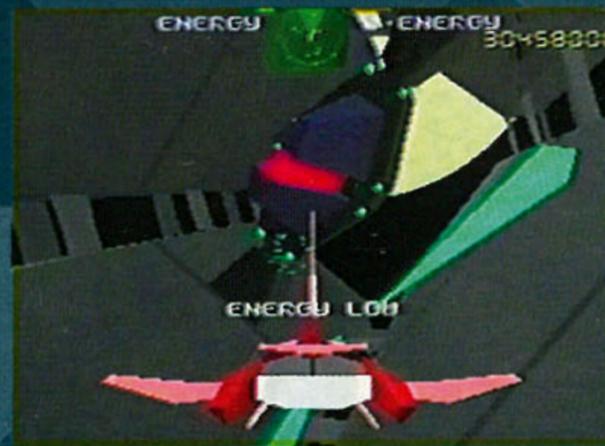
No meio dos meteoros, destrua todas as torres que encontrar. Fique atento pois algumas torres ficam bem escondidas nos meteoros

Para não ter de estourar os alvos vermelhos, destrua completamente as pernas das torres

Missão 4

Todas as naves anteriores se repetem nesta missão,incluse esta

Procure acertar a parte cinza das naves: é o seu ponto fraco!

Missão 5

Esta missão é bem chatinha. Você vai encontrar naves grandes como essa

Bem perto da lua está uma nave-mãe. Passeie dentro dela até encontrar um ponto vermelho: é nele que você deve acertar

SKELETON KREW
Core

Ação - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A movimentação dos personagens ficou estranha, mas para uma equipe de caveiras, é bom dar um desconto. No geral, o game vale a pena

COMANDOS

A	Seleciona arma
B	Tiro
C	Pulo
B + A	Vira para a esquerda
B + C	Vira para a direita

PASSWORDS

ELEVATOR SHAFT
(2ª FASE) - BGWY
SEWER DUCT
(3ª FASE) - PSKJ
MARS
(4ª FASE) - HDZT
VENUS
(5ª FASE) - WGBX

Esqueletos justiceiros

Em 2062, Monstro City é tomada pela Dead Incorporation, organização liderada por Moribund Kadaver. A situação é desesperadora e a cidade recorre à mais poderosa equipe de mercenários, o Skeleton Krew, grupo de esqueletos revividos em laboratório. Este é formado por Joint (muito forte e lento), Skip (rápida e fraca) e Spine (o mais equilibrado). Você pode jogar sozinho ou a dois e seu personagem usa tiros e granadas infinitos. A coisa é muito simples: atire em tudo e todos. Esqueça os itens: neste game só pintam notas de grana que valem pontos.

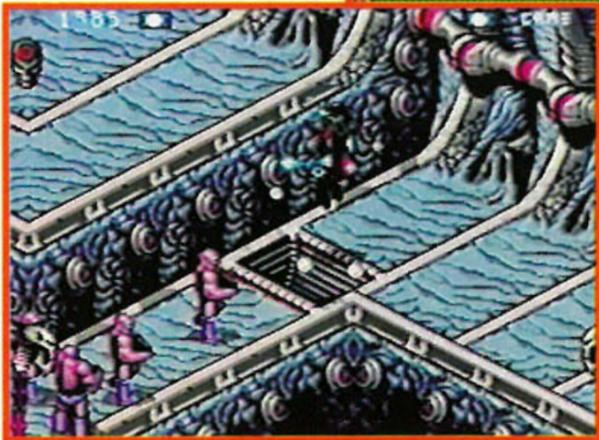
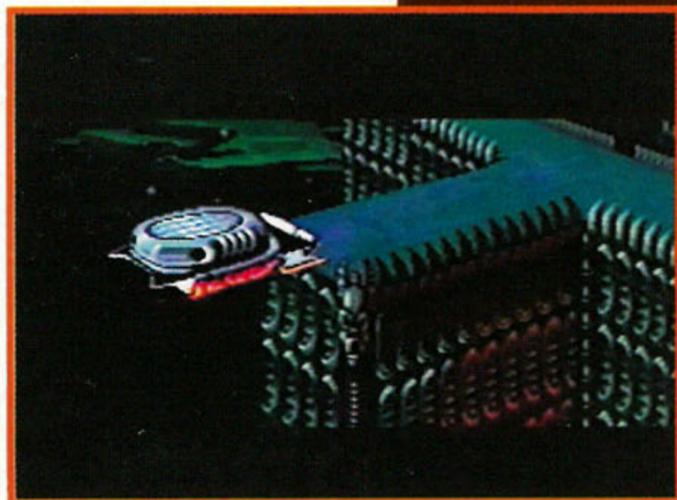
Alô alô fissurado em caveiras: este é o seu game. Nesta ficção você comanda um trio de esqueletos, armados até os dentes, para pôr ordem nas ruas. Apesar dos gráficos não empolgarem e a movimentação dos personagens parecer bastante artificial, o cart é uma razoável opção para os fãs do estilo "atire em tudo que se mexe". Ajeite seus ossos na poltrona e debulhe!

O clima soturno e futurista dá o tom na apresentação do game

Na primeira fase, destrua o gerador para desativar o laser que impede a sua passagem

Se for atingido pelo laser deste subchefe, é aquele abraço. Fique ligado e concentre os ataques nas laterais do bichão

Embaixo desses olhos há um monstro. Não chegue perto para não ser engolido

Para detonar o segundo chefe, fique atirando em sua boca e fuja da serpente que ele solta. Quando o chefe começar a explodir, solte granadas para detonar a cobra

Na quinta fase, aproveite o ar que sai deste buraco para subir e explorar a parte de cima do cenário

HEAD-ON SOCCER
US Gold

Esporte - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

É para plugar e jogar desencanado. Não tem os recursos de um Fifa Soccer mas, em compensação, qualquer um pega as manhas rapidinho

COMANDOS

Com bola	
A	Passe fraco
X	Passe forte
Y	Cabeçada
Direcional	Destino da bola em faltas e pênaltis
Sem Bola	
A	Carrinho
X	Chutar o adversário
y	Cabeçada / Bicicleta

★Jogando na chuva, o campo fica amarelo, como você vê nas fotos

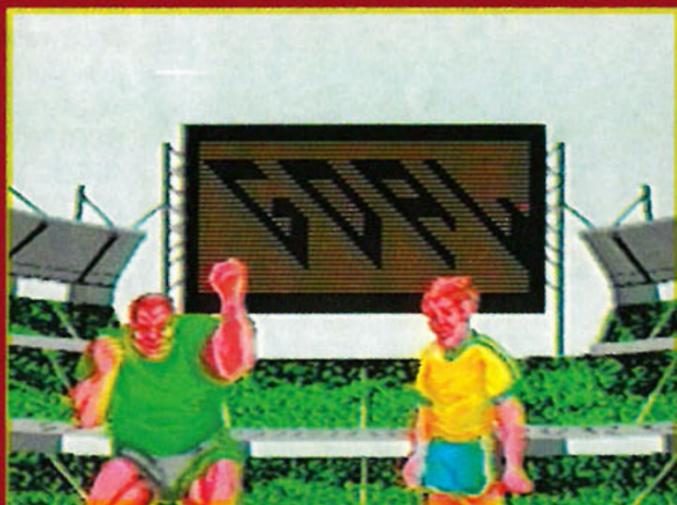
★É uma boa tentar fazer o gol pela diagonal. O goleiro vai ter dificuldade para agarrar

★Jogamos o demo do game. A versão final dará passwords no modo Tournament

HEAD-ON SOCCER

Finalmente um bom game de futebol sem aquele festival de opções. Este é um cart pra você plugar e jogar na boa. A US Gold se esmerou na facilidade e você tem boas opções de arremate, como bicicletas e carrinhos. O som está legal e dá pra curtir desde a vibração da torcida até os gritos nas faltas. Só os gráficos ficaram meia-sola, mas é um detalhe, já que no conjunto o game vale a pena. Além do Brasil, são cinquenta países para entrar em campo.

Balançando a rede

Na tela de abertura você tem os dois modos de jogo, Tournament (campeonato) e Exhibition (disputa simples), podendo jogar sozinho ou a dois. No Options você escolhe apenas um dos 5 tempos de duração das partidas (de 1 a 15 minutos) e o grau de dificuldade (easy, medium e hard). Em Switches você decide se quer ou não os replays, marcação de faltas (Agro) e animações (Cameo).

Jogador com cara de mau. As animações não são grande coisa, mas dá pra engolir

Tournament ou Exhibition

No Tournament você escolhe seu time apenas uma vez. Se vencer, continua no campeonato mas, se perder, usa os Continues infinitos. Nos empates, o jogo vai para prorrogação e depois a pênaltis. Jogando no Exhibition as disputas são simples: você escolhe um time, joga e acabou. É uma boa pra treinar antes de ir para o campeonato.

Toques animais

Se a lateral for sua, posicione a marca branca no colega de time com posição mais favorável para o gol

O goleiro do computador é sempre menos frangão. Será que ele defende esse pênalti?

Aqui você curte uma partida entre Brasil e Irã na chuva. A bola fica pesada e difícil de controlar. Como no futebol de verdade

Cobrança de falta com barreira. Só mesmo no videogame pra ser assim certinha...

O cartão amarelo aparece sobre a cabeça do jogador. Evite cometer falta com ele, senão já sabe: é vermelho na certa

DESCENT

Scroll de endoidecer e desafio descabelante para a galera de Doom

Atire alucinadamente para destruir os geradores

Na última fase, detone esse robô para acabar o jogo

Wolfenstein-3D lançou a moda dos games para PC com visão de primeira pessoa e gráficos em 360 graus. O estilo que emplacou as versões de Doom, entre outros. Se esse é o seu barato, você não pode deixar de jogar Descent, que é muito inovador. Você passeia em corredores, como em Doom, mas controla uma nave e enfrenta aliens capazes de perceber a sua estratégia e mudar jogo, tornando o desafio descabelante. Pra completar, os gráficos em 360 graus e a jogabilidade atingiram um ritmo alucinado, capaz de causar tontura e náuseas nos desacostumados. E dá para jogar em até 4 pessoas simultaneamente. É o máximo!

Descent é um game muito interessante pois é um simulador de nave com movimentação de 360 graus. Assim, como você está sempre no ar, há novas possibilidades de movimentação

A ameaça de Plutão

Sua missão é salvar a Terra, evitando uma colisão com Plutão. O distante planeta foi ocupado por alienígenas que se apoderaram das minas montadas pelos terráqueos e estão realizando explosões em excesso. Essas explosões estão tirando Plutão de sua órbita e arremetendo o planeta contra a Terra. Você percorrerá os túneis das minas, limpando a área.

Destruição e resgate

Em todas as fases é preciso destruir o gerador e resgatar operários capturados pelos aliens. Não é fácil, pois há muitos inimigos e o gerador está sempre bem escondido e protegido. Várias portas estão trancadas e elas só abrem com cartões da mesma cor. Vasculhe atrás de cartões, itens, armas e passagens.

Descent está sendo importado de Portugal e distribuído no Brasil pela PCI. Ou seja, traz todos os textos em português.

Vasculhe e atire em todas as paredes para encontrar itens, armas e passagens

Aí estão dois dos operários que você deve resgatar

Tudo o que quiser

Use estas manhas se bater o desespero. Inicie o game normalmente e, a qualquer momento, digite a seguinte palavra para habilitar as senhas: **GABBAGABBAHEY**
Você verá a habilitação no alto da tela. Daí, basta digitar uma ou todas as passwords abaixo.

SCOURGE - Todas as armas
MITZI - Todos os cartões
RACERX - Invulnerabilidade
GUILE - Camuflagem
TWILIGHT - Escudo
FARMERJOE - Seleção de fases

Principais comandos

Navegação - Pelo teclado de números ou setas de cursor

A - Acelerar
Z - Recuar
Q - Rotacionar para a esquerda
E - Rotacionar para a direita
R - Vista traseira
TAB - Automapa
CTRL - Atirar
SPACE - Mísseis
B - Bomba de proximidade
F - Flare
Do 1 ao 5 - Selecionar Armas
Do 6 ao 0 - Selecionar Mísseis
ALT + Cursor - Desviar dos tiros inimigos.

CONHEÇA O PAINEL DA NAVE

1 2 3 4 5 6 7

1- Mira, 2 - Energia de tiros, 3 - Indicador de Shield, 4 - Cartões, 5 - Sensor de nave inimiga, 6 - Armas em uso, 7- Mísseis em uso

DESCENT

Interplay
Ação

PC 486 DX33, 8 Mb RAM (DX2 ou Pentium com 16 Mb RAM recomendado), 20 Mb HD, DOS 5.0 ou superior, Drive de dupla velocidade, placas de som usuais e mouse.

Prós: É o primeiro jogo a misturar simulação (nave) e ação, com bom resultado.

Contras: É longo demais para um game com scroll de 360 graus, o que o torna cansativo.

Avaliação 8,5

Informações: PCI - 0800.141516

FULL THROTTLE

Crime! Perseguições e bom-humor, num adventure fácil de jogar

Esta caveira horrenda é quem opera todas as suas ações

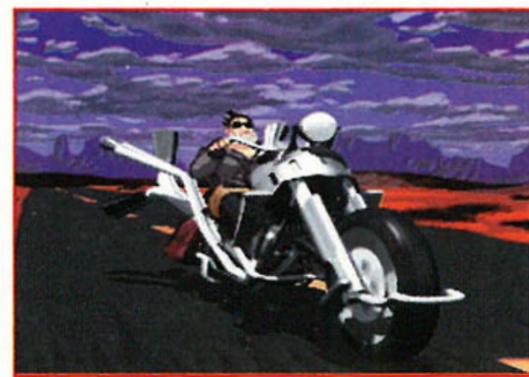
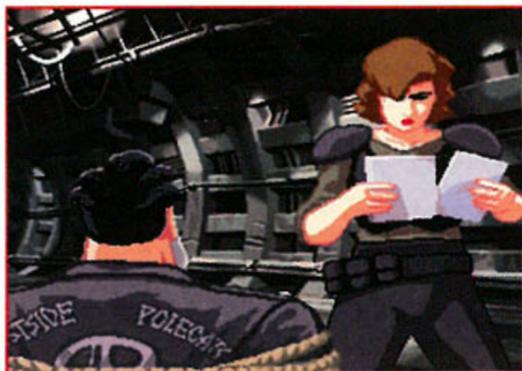
Prepare-se para se divertir com Full Throttle, o último lançamento da Lucas Arts, softwarehouse responsável por adventures clássicos como Day Of The Tentacle, Monkey Island 1 e 2, Sam & Max e, claro, toda a série Star Wars. Só jogaços e sempre melhores. Em Full Throttle a mecânica é totalmente nova, dispensando os verbos e menus de inventário. O visual é cinematográfico e lembra o clássico Easy Rider ou Thelma & Louise. A trilha sonora foi toda composta por uma banda de motoqueiros genuínos chamada The Gone Jackals (e com o CD disponível nas lojas de discos). Se isso já não bastasse, a Brasoft ainda traduziu os textos e legendou, mantendo sons e vozes originais. Se você é fera em inglês, tudo bem: basta apertar **Alt** + **T** para eliminar as legendas.

On The Road

O herói da história é Ben, um líder motoqueiro, beberrão e encrenqueiro. Ele é acusado injustamente por um assassinato e está fugindo de todo mundo: da justiça, do real assassino e de outras gangues. Nosso herói cai na estrada e precisa descobrir o verdadeiro assassino. Para se dar bem no jogo, é fundamental sacar a personalidade de Ben: ele não pede nada que possa pegar na marra e abre todas as portas com um chutão. É isso. Ben é um cara grosso, mas ingênuo e bem-intencionado.

Tatuagem eclética

Chega de verbos! Para compor as ações de Ben você só precisa do mouse. Quando o cursor fica vermelho, é sinal de que você pode agir e acionar a tatuagem-chave, clicando o botão esquerdo. Daí escolha os olhos da caveira para ver, a mão para bater/pegar objetos, a boca para falar e o pé para chutar. No meio da tatuagem ficam os itens. Com o botão da direita você os escolhe e com o da esquerda você usa. Fora isso, seu cursor vira uma seta indicando os locais da tela onde você pode ir. É isso!

Aí está Ben mostrando suas docilidade: porta se abre com o pé

Lá vai Ben, vento nos cabelos, óculos escuros, barba por fazer... em busca da verdade!

Esta é Maureen, Mou para os íntimos. Embora não pareça, ela está nessa para ajudar Ben

Pum! Pof! Sock! Crash! Na guerra, no amor e na estrada vale tudo!

Uou! Santo FêNêMê!! Trucks assim estão sempre criando problemas. Às vezes para Ben, às vezes para seus inimigos...

FULL THROTTLE

Lucas Arts
Adventure

PC 486 DX 33 (DX2 66 recomendado), 8 Mb Ram, 800 Kb HD, DOS 5.0 ou maior, Drive de CD-Rom de dupla, placas de som usuais e mouse.

Prós: Um adventure com interface mais amigável, com trilha sonora muito boa e textos legendados. Matou a pau!

Contras: É fácil demais para quem curte o gênero.

Avaliação 9,5

Informações: Brasoft, (011) 283.5188

Em jornalismo como na vida, o importante é o que a gente tem por dentro.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Ilustração de capa: Sérgio Carreiras

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maria Luiza Marot e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **90**, setembro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

IMPERDÍVEL

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

SATURNO VIRTUA FIGHTER REMIX

O game que você já conhece, mas com gráficos renderizados, ficou muito, muito mais bonito!

SUPER NES NINJA GAIDEN TRILOGY

Pra matar as saudades: as três versões deste clássico do 8 bits, com os mesmo visual mas jogabilidade melhor.

MEGA BASSMASTERS CLASSIC

A pescaria chega ao Mega, no melhor game do gênero. Chame o paizão!

MEGA SEGA CD THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

O nome você já conhece, mas a aventura é totalmente nova!

SUPERDICAS

PANZER DRAGOON (Saturno)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (SNES)
FX FIGHTER (PC)
ETERNAL CHAMPIONS (Mega Sega CD)
E outros truques radicais para games quentíssimos

KILLER CARDS

Complete sua coleção com mais seis cards espertíssimos

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421.

PRIMAL RAGE
Já pensou se a Terra fosse tomada por dinossauros ferozes de mais de 60 milhões de anos? Chegou Primal Rage para Mega Drive. Com sangue à vontade e golpes selvagens que você nunca viu. Nem em pesadelo.
SEGA
MEGA DRIVE
TIME WARNER INTERACTIVE
TEC TOY
FOX
Primal Rage™ (c) 1994 Atari Games Corp licenciada para Time Warner Interactive Inc. Todos os direitos reservados.
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

VAMOS PEGAR A ÚLTIMA ONDA DE RISO E ENTRAR
EM AÇÃO NA COMÉDIA MAIS RADICAL DO MOMENTO!!!
LESLIE NIELSEN
"CORRA QUE A POLÍCIA VEM AÍ"
"APERTEM O CINTO O PILOTO SUMIU"
"UMA ESCOLA MUITO LOUCA"
ERNIE REYES JR.
"AS TARTARUGAS NINJAS 1 e 2"
ROB SCHNEIDER
RETRO AVENGERS
NOSSO TRABALHO É GRATUITO. SE VOCÊ COMPROU ESSA REVISTA, FOI ENGANADO, DENUNCIE!
MAIS EM: www.retroavengers.blogspot.com.br
DIVERSÃO PARA TODA A FAMÍLIA
AMÉRICA VÍDEO FILMES apresenta
SURFISTAS NINJAS
AMÉRICA A MAGIA DO VÍDEO
JÁ NA SUA LOCADORA
"SURF NINJAS" de NEAL ISRAEL

RETRO
AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: Venom
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br